

EMULATORS MACHINE
журнал фанов эмуляции
8
сентябрь 2010
эксклюзив
MEGA DRIVE и AMIGA
ультимативное сравнение игр
COLECOVISION
настоящее аркадное качество
40 ОБЗОРОВ ИГР
для Mega Drive и Amiga
Atari 2600
Mattel Intellivision
GAMECUBE VS PLAYSTATION 2
битва титанов - сравнение графики
HENK NIEBORG
графический бог
ALIEN BREED IMPACT
возвращение легенды
16 bit
PC Floppy Drive для Amiga
полное руководство к действию
руководство
WinCPC
настройка эмулятора
свободно распространяемое издание
http://em.planeta.mi

CONTENTS

CONTENTS

Charlie J.Cool 6

Charile J.Cool мертв? В этом красочном платформере он постарается доказать вам обратное.



„Самая обделенная вниманием игра на платформе Commodore Amiga. Красивый платформер со сложной судьбой."

COLECOVISION 12



ПЛЮС ГАЛЕРЕИ СКРИНШОТОВ

Mattel Intellivision

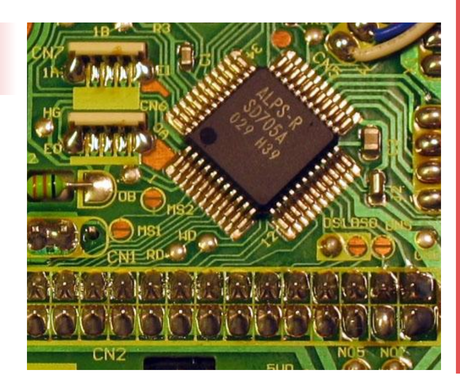
Atari 5200

Atari UCS

Лидирующая приставка 2-го поколения смогла дать пользователям игры не уступающие по качеству тем, что были доступны на аркадных автоматах.

FDD PC - Amiga 20

Подробное руководство по модификации дисковода от IBM PC в полностью совместимый амижный на основе успешного опыта зарубежных компьютерщиков. Рассматривается два самых распространенных метода, успешно применяемых энтузиастами.





Previews

ALIEN 3
ALIEN BREED
ALIEN SOLDIER
ARABIAN NIGHT
BATMAN FOREVER
BEASTLORD 3
BRIAN THE LION
CEDRIC
COMIX ZONE
CONTRA: HARD CORPS
DEATHBRINGER
DISNEY'S ALADDIN
DOOM TROOPERS
DOUBLE DRAGON
FREDDY HARDEST IN S.M.
GOLDEN AXE
GROWL
JIM POWER
JOE & MAC: CAVEMAN NINJA
KID CHAOS



WinCPC 24

Новая версия эмулятора домашнего компьютера Amstrad CPC - WinCPC существенно повышает удобство запуска игр для этой замечательной системы. Чтобы познать все тонкости настройки — ознакомьтесь с данным руководством.





Alien 8. Управляйте роботом, чтобы починить сломавшийся звездолет. Для этого придется попутешествовать по 128 отсекам корабля. Классическая бродилка на платформе Amstrad CPC смотрится и играется по прежнему превосходно.

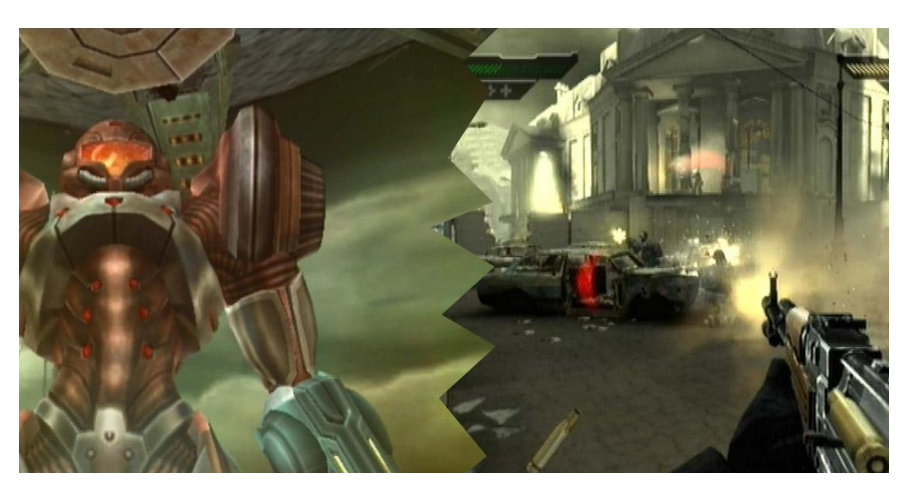
Previews

LIONHEART
MAZIN SAGA
MERCS
MYTH
PIRATES OF DARK WATER
PITFALL
RISTAR
RUFF 'N' TUMBLE
SHADOW OF THE BEAST 1-3
SKULL AND CROSSBONES
SOCCER KID
SONIC THE HEDGEHOG
SOUTH MANHATTAN
STARDUST
STREET OF RAGE
SUPERFROG
THE CHAOS ENGINE
THE FLINTSTONES
THE LION KING
TURRICAN II
WARLOCK
YO!JOE

Графика в играх GameCube и Playstation 2 28

Действительно ли так красивы игры на реальных GameCube и Playstation 2, или лучше играть на компьютере используя эмуляторы? Делается попытка ответить на этот вопрос.





CONTENTS



ALIEN BREED IMPACT 34

Знаковая игра для платформы Commodore AMIGA с момента своего появления, а особенно версии Alien Breed'92, почти никогда не выбывала из списков лучших игр.

Спустя много лет игра, подобно птице Феникс, возродилась и способна серьезно удивить превосходной трехмерной графикой. Но остался ли прежним геймплей?





Бог графики Henk Nieborg 102

Он начинал с Commodore 64, он создал самую графически совершенную игру для Commodore Amiga — Lionheart, он автор графики недавнего хита с Nintendo DS – Contra 4. Читайте рассказ об одном из самых удивительных компьютерных художников.



Reviews

CHARLIE J.COOL

ALIEN BREED IMPACT

От редактора

Дорогие друзья! Я приглашаю вас в путешествие по миру ретро-компьютеров и консолей, легендарных (и не очень) игр.

Этот номер практически целиком посвящен схваткам. Бьются не на жизнь, а на смерть различные системы, выясняя первенство.

Главенствующая роль отведена исследованию, которое рассматривает игровую консоль Sega Mega Drive и компьютер Commodore Amiga с точки зрения игрока. Ведь, по сути, не столь важны технические характеристики (мегагерцы, мегабайты) для успеха игровой системы, сколько качество игр на ней. В этой битве выбраны наиболее яркие игровые представители, и, вне эмоций, победа зачисляется только в соответствии с количеством набранных очков. Также поднимается масса занимательных вопросов: может ли Amiga с OCS-чипсетом отображать 256 цветов в играх в движении? А способна ли на такое или даже большее Mega Drive? Насколько быстрой может быть графика HAM (4096 цветов)?

Безусловно, приставки с трехмерной графикой, вроде GameCube и Playstation 2 с момента своего появления смогли



MEGA DRIVE и AMIGA 38

Вы хотели знать, насколько сравнимы две лучшие игровые системы — Sega Mega Drive и Commodore Amiga? Amiga может отображать в статике до 4096 цветов? Но может ли она то же самое делать в движении? А способна ли на что-то аналогичное Sega Megadrive?

Вы хотели бы сравнить лучшие игры с Mega Drive и Amiga? На какой игровой системе игрок получит максимальное удовольствие от игрового процесса и охвата игр? Только в этом тест-обзоре проводится ультимативном сравнение огромного количества игр с этих систем!

Такой дотошности и тщательности при выборе фактов для аргументов вы еще не встречали.

Более 40 игр участвуют в сравнении. Вы хотите узнать победителя? Читайте мегатест на 38 странице.



НАД НОМЕРОМ РАБОТАЛИ:

Дизайн, верстка, идея, автор: Infinity

Корректор: Yaranga

ISSUE FREE EMULATORS MACHINE ЖУРНАЛ ФАНОВ ЭМУЛЯЦИИ



перенести игрока в новый, необычайно реалистичный мир. Если у вас никогда не было этих консолей и вы знакомы с ними только по эмуляторам, то вам наверняка интересно узнать, насколько графика в эмуляторах соответствует реальной графике приставок. И есть ли визуальная разница при демонстрации игры на большом экране между двумя приставками. К истине мы с вами и попытаемся прийти в материале «Графика в играх на эмуляторах и реальных приставках. GameCube vs Playstation 2».

Старички, типа ColecoVision по-прежнему не сдаются и могут дать отпор таким колоссам, как Atari 2600, Atari 5200 и Mattel Intellivision. Действительно ли могут?

Статья рассказывает о лидирующей приставке 2-го поколения, ее технических характеристиках, возможностях, аксессуарах и играх в свете систем составлявших конкуренцию этой консоли в то время - Mattel Intellivision и Atari 5200.

В обзоре Charlie J. Cool вы познакомитесь с самой обделенной вниманием игрой на платформе Commodore Amiga, которая лишилась признания из-за негативных оценок журналистов. Почему это произошло и что предшествовало данным событиям раскрывает эта статья.

Самый грандиозный художник создавший графические игровые шедевры Lionheart и Contra 4 начинал с Commodore 64. Подробнее о нем в статье «Графический бог Henk Nieborg”. Эти и другие статьи читайте в номере EM8.

И последнее. Emulators Machine 8 никогда бы не был таким отшлифованным и свободным от ошибок, если бы не великолепная работа корректора Yaranga.

Приятного вам чтения и новых открытий!

До новых встреч!





CHARLIE J. COOL

Впечатляющий платформер для компьютера Commodore AMIGA.

Все что Вам нужно знать - Charlie J. Cool мертв. Так начиналось ревью на игру Charlie J. Cool в декабрьском номере журнала AMIGA ACTION за 1994 год.

Charlie J. Cool была создана эксклюзивно для платформы Commodore AMIGA и это значило что силы разработчиков потрачены на максимальное использование ресурсов платформы с задействованием эффектов возможных только на аппаратуре AMIGA. И в общем-то это так и было.



Charlie J. Cool - крутой персонаж как по имени так и по сути, был убит и не сможет воскреснуть в этом огромном платформере пока не пройдет 28 уровней в 7 странах.

Здесь есть мир для обследования, секреты, разнообразные бонусы ну и конечно враги. И хотя на экране одновременно присутствует не так много противников - это как раз и есть идеальный баланс позволяющий прочувствовать прелесть настоящего платформера.

Система жизни включает в себя сердечки-жизни, которые дают вам возможность продолжить путешествие после смертельного падения в пропасть.

Вы собираете на уровнях экстра-жизни, ботинки ускоряющие движение, монетки.

Значок «суперпрыжка» на короткое время дает способность совершать прыжки на недосягаемые высоты, но будьте осторожны- они не бесконечны.

На каждом уровне Вы должны найти ключ, отпирающий следующий мир. Ключи появляются каждый раз в

> Прекрасно смотрятся эффекты создаваемые коппером на заднем плане.



Charlie посетит множество различных миров. К сожалению, только с виду они населены мирными обитателями.



Даже посреди всего этого великолепия всегда есть время почитать газетку. Что там про меня пишут в некрологах.



Сложно наблюдая за этой идилией даже представить, что Charlie J.Cool фактически зомби.

случайном месте и предсказать (после неудачного падения в яму и старта с предыдущего поинта) где он будет не представляется возможным.

Кроме полезных бонусов есть и вредные.



Один из таких бонусов переворачивает экран вверх тормашками! Представляете как после этого приходится играть - либо перевернув монитор, либо встав на голову. К счастью эффект не долог.

Другой бонус делает изображение черно-белым - здесь вы можете представить, что попали в эпоху черно-белых телевизоров, когда цвета в играх можно было различать только методом параноидальной дедукции.

Уровни большие и это прекрасно. Они совсем не утомляют, а наоборот появляется желание обшарить все закоулки этого чудесного мира (что то из Хаксли).

Управление персонажем отзывчивое и приятное. Он полностью подчиняется вашим действиям. При остановке Charlie немножко скользит еще доли секунды, но это придает игре еще большее обаяние. Такое вы могли видеть во многих играх.



ГРАФИКА

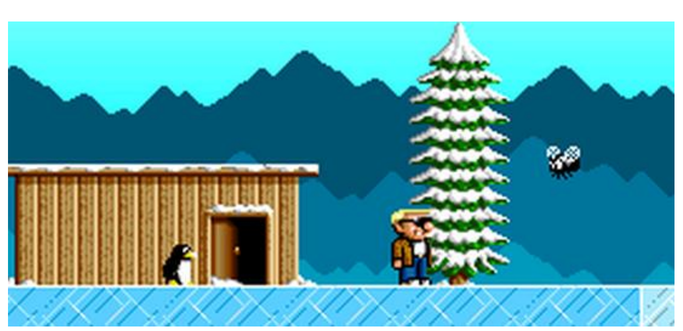
Игра использует «оверскрин», то есть то что умещается на вашем экране — лишь маленькая часть уровня. Стоит добраться до какой нибудь платформы-пружинки и герой будет подкинут вверх на целый экран который плавно сдвинется показывая что весь мир существовал и ранее, только не был виден Вам. Забравшись в заоблачные высоты Вы не сможете увидеть, что творится на земле и прыжок Чарли-камикадзе вполне может стоить ему жизни. Ааа, какая разница, ведь вы же знаете, что Charlie J. Cool мертв.

Игра активно использует плавнейший параллаксный скроллинг, то есть на заднем плане при движении с разной скоростью перемещаются несколько фонов, создавая прекрасное ощущение объема и реальности мира за стеклом монитора.

Когда я впервые запустил демоверсию Charlie J. Cool с дискетки из комплекта к журналу AMIGA Action на своей Commodore AMIGA A600HD просто был восхищен игрой. Во-первых совершенно чудесная графика, истинно платформерный дизайн уровней, но главное конечно...

Сразу я обратил внимание на дальний фон — это копер-эффект созданный спецпроцессором AMIGA —





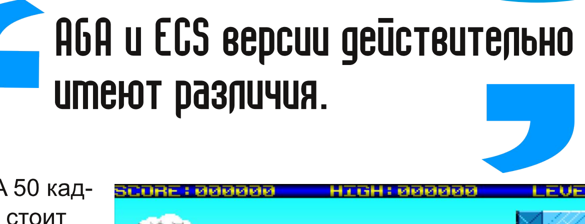


переход из одного цвета в другой в виде полос. И, когда Charlie подчиняясь нажатым кнопкам джойстика, двинулся, то весь мир за экраном ожил — качнулись и поплыли дугообразные зеленые холмы на заднем плане, повеяло объемом сцены и первый же прыжок через пропасть показал всю красоту копер-эффектов на заднем плане, где линии еще больше подчеркивали масштабность сцены.

Это было очень мощное впечатление, практически демонстрировался эталонный геймплей с изумительной графикой.

Графика в Charlie J. Cool шла на стандартных для AMIGA 50 кадрах в секунду и об этом не стоит даже упоминать.

А вот звук заслуживает отдельного разговора.



ЗВУК

Не очень представляю почему, но журнал AMIGA Action в своем ревью ругался на звуковое оформление, называя его аналогичным звучанию старенькой Atari VCS. Смею вас заверить — это совсем не так. В игре используются замечательные запоминающиеся 4-х канальные трекерные композиции передающие особенности проходимых персонажем уровней. В лесу это одна мелодия, в пустыне с радиоактивными отходами другая и т. д. В каждом из 7 миров игра радует новыми музыкальными темами. Возможно, в том ревью имелось в виду качество звучания эффектов при прыжках например, но и оно сделано на отлично.

Конечно, эмулятор AMIGA - WinUae - используемый многими, может проигрывать звук не так как настоящая машина.



Поэтому я включил Commodore Amiga 1200 и вставил в нее дискетку с игрой. Честно говоря, на хардверной машине звук еще лучше!

Музыку из игры можно слушать и отдельно получая массу удовольствия. Проще всего заполучить такие файлы в формате mod рипнув их при помощи эмулятора WinUae. Но еще раз повторю - на настоящей Commodore AMIGA вы получите еще больше удовольствия благодаря неподражаемому кастом-чипу Paula!

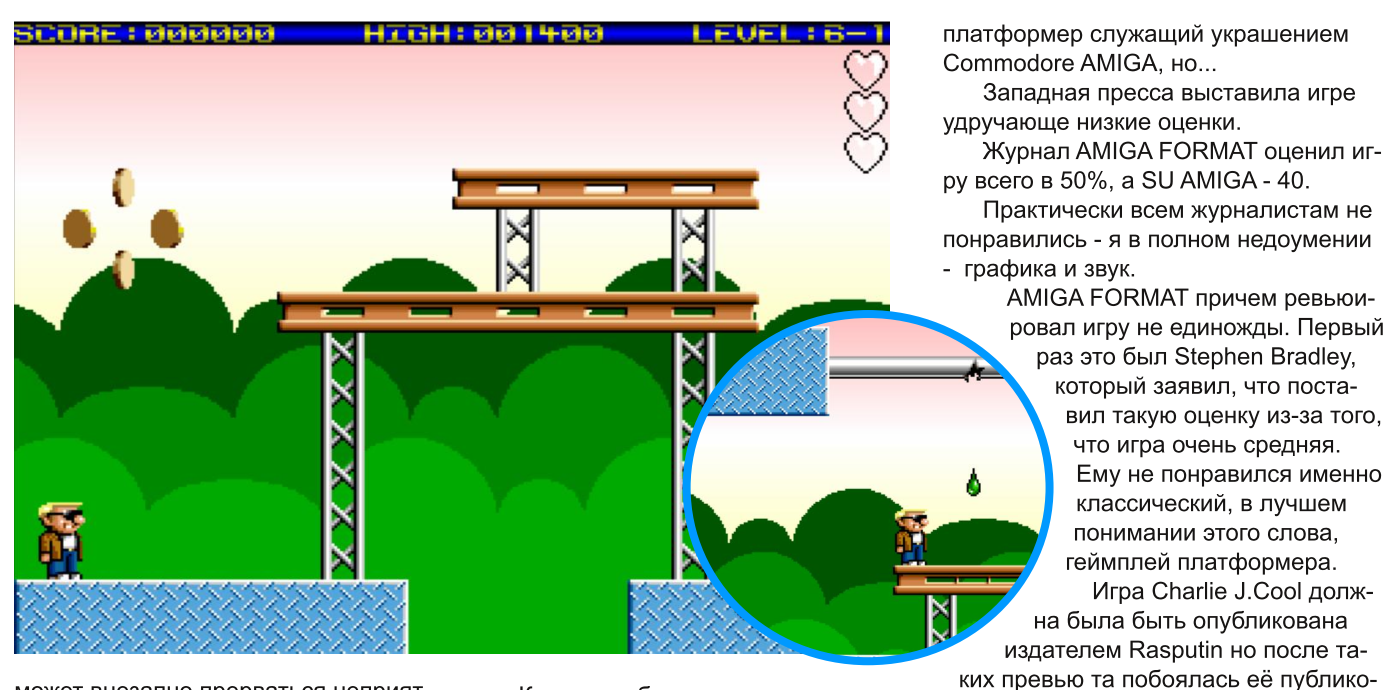
МИНОР

Charlie J. Cool довольно разнообразна и исследование мира является одной из увлекательных составляющих. Вы ищете ключ, прыгаете на головы врагам — не важно, будь то скорпион или пчела (не пытайтесь повторить это на работе или дома). Не бойтесь божьих коровок - они безобидны хотя и прут на Вас словно танки.

Как в любом платформере, в игре много ям куда Чарли может свалиться после неудачного прыжка (что очень реально, учитывая «оверскрин») и вот на этом всё прекрасное кончается. Игра переносит к ближайшему чекпойнту и персонаж теряет жизнь которых на старте всего три.

Не знаю почему, но лично у меня, увлекшегося собиранием всех монеток и призов на уровне, эти 3 жизни кончались до обидного быстро и преодолеть первый уровень я смог попытки с четвертой. Правда желание всё же пройти от этого только усиливалось. Возможно, я не лучший игрок, но в других играх это не так сложно. То есть присутствует некоторый парадокс — игра имеет легкий игровой процесс, который





может внезапно прерваться неприятной надписью Game Over и Вы даже не поймете почему так быстро. Этот факт отметил не только я, но и ревьюеры других журналов — стало быть что-то такое есть.

К счастью, ситуация в дальнейшем выравнивается, так как на уровнях достаточное количество экстра-жизней. После прохождения уровня дается код для доступа к следующему.

РАЗЛИЧИЯ

Для Commodore AMIGA было создано 2 версии Charlie J. Cool – для ECS-машин (именно в такую версию я играл на AMIGA 600HD) и для AGA-машин (я в такую играл на AMIGA 1200).

Несомненно, AGA-шные AMIGA куда более графически мощные нежели их предшественники. Поэтому разработчики из NEVADA приложили определенные усилия чтобы показать различия в версиях.

Конечно, обе смотрятся и играются замечательно, но в AGA-версии есть дополнительная анимация — монетки не просто висят, как в ECS-версии, а крутятся. Коппер-эффект на заднем плане имеет немного другие цвета и полностью гладок, без градаций на полосы.

Конечно, это не такой уж мощный аргумент в выборе версии игры и, если у вас есть настоящая ECS-AMIGA, Вы теряете не так уж много. Но при игре через эмулятор нет причин не использовать более совершенную AGA-версию.

О CHARLIE J.COOL

С игрой связана почти детективная история. Charlie J.Cool - эталонный платформер служащий украшением Commodore AMIGA, но...

Западная пресса выставила игре удручающе низкие оценки.

Журнал AMIGA FORMAT оценил игру всего в 50%, а SU AMIGA - 40.

Практически всем журналистам не понравились - я в полном недоумении - графика и звук.

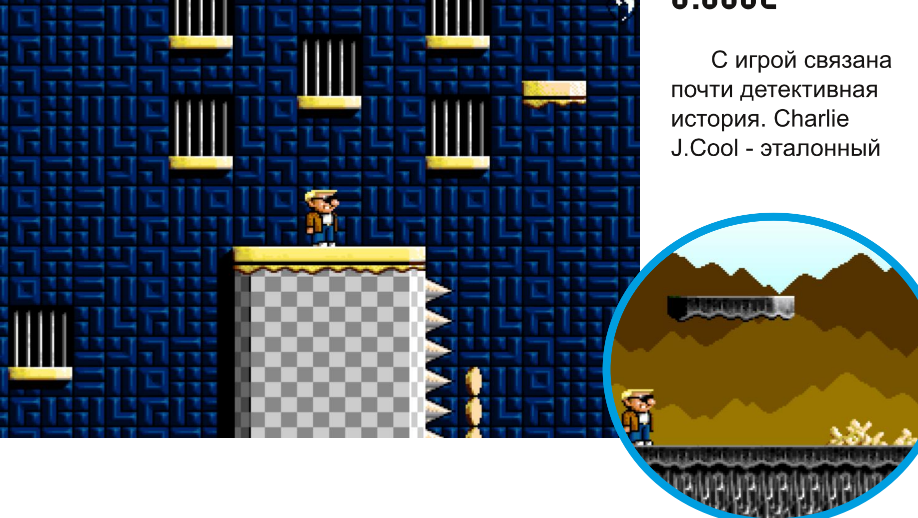
AMIGA FORMAT причем ревьюировал игру не единожды. Первый раз это был Stephen Bradley, который заявил, что поставил такую оценку из-за того, что игра очень средняя. Ему не понравился именно классический, в лучшем понимании этого слова, геймплей платформера.

Игра Charlie J.Cool должна была быть опубликована издателем Rasputin но после таких превью та побоялась её публиковать!

Оставшись в одиночестве, разработчики решили распространять игру через почтовую рассылку, поставив на нее довольно низкую цену в 9,99 фунтов вместо запланированной 19,95.

После чего пресса все же отмякла и сказала, что за такую цену (9,99) конечно очень недурно заполучить этот платформер.

Обобщая вышесказанное - единственной претензией к игре послужила её эталонная классичность. Ну и частая гибель после падения в многочисленные ямы довершила это дело.



АД, ДАЛЬШЕ РАЙ

Неужели я не сказал еще самого главного? Того из-за чего игра отличается от множества других платформеров?

Тогда Трам-там-татам!

Charlie J. Cool имеет две различные концовки.

Трам-там-татам!

В зависимости от ваших действий при прохождении всех уровней Вы можете в итоге определить душу либо в Рай, что безусловно хорошо (мажорные аккорды), либо в Ад (минорные), что, как понимаете, не очень.

Поэтому на последних минутах геймплея вас ждет приятный сюрприз. Или не очень. Но, как говорится, тут уже все зависит от Вас.

В любом случае от Charlie J. Cool вы получите массу удовольствия.

Хотя, как известно, Charlie J. Cool - мертв.





> Игра Charlie J.Cool сразу способна показать вам, что AMIGA - это графически очень мощная машина.

ХУДОЖНИКИ ХИТРЯТ

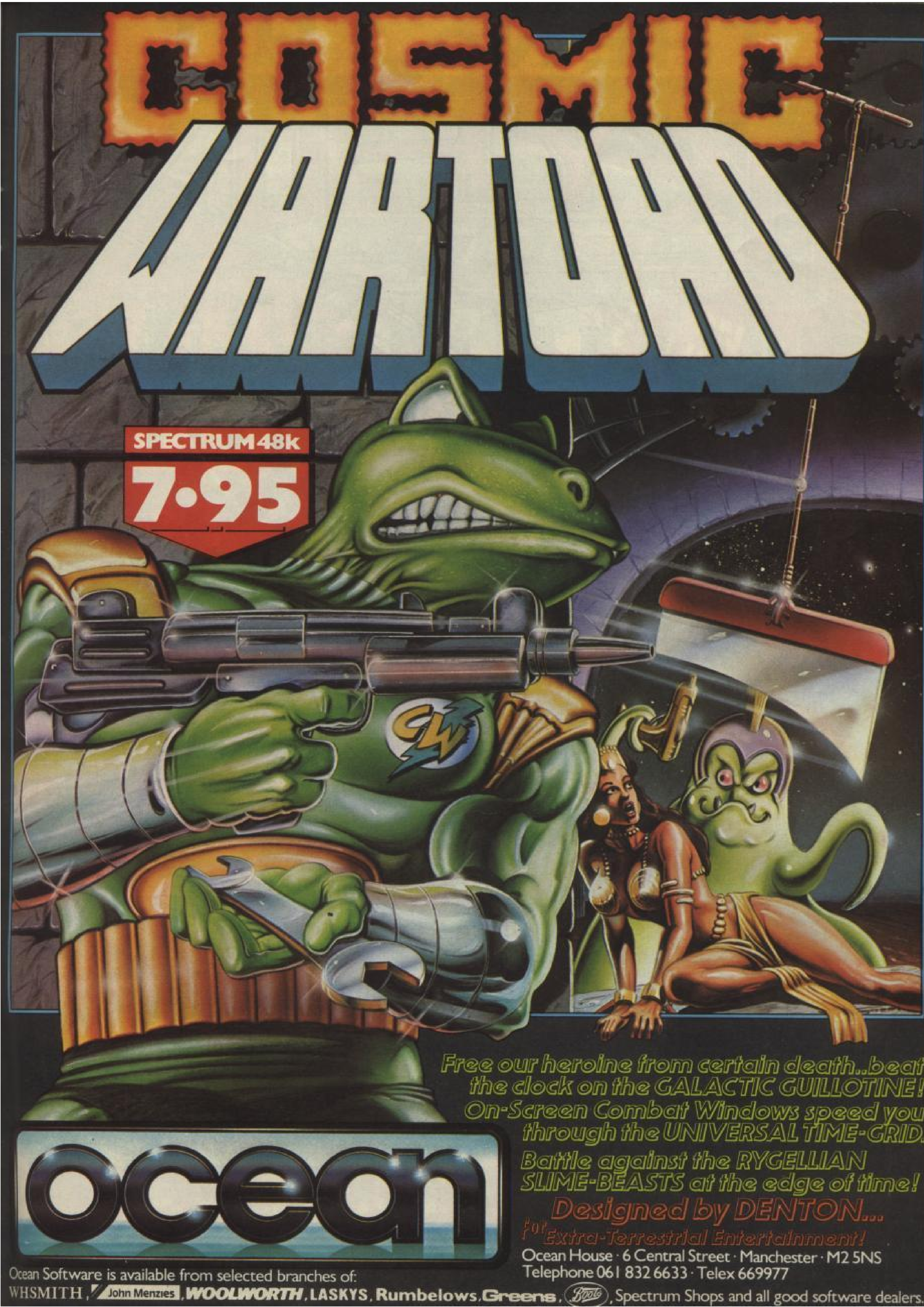
Знаете ли вы, что главный персонаж игры Navy Moves от компании Dinamic не кто иной как герой фильма Commando — Арнольд Шварценеггер. В принципе, по ходу игры в это легко поверить, ведь в данной ураганной стрелялке вам придется пробравшись на подводную лодку устроить настоящую резню уничтожая всех на своем пути — от автоматчиков до огнеметчиков.

А в другой игре о дорожных войнах — Road Raider - созданной Gray Matter и опубликованной в 1988 году Mindscape Inc засветился не кто иной, как оскароносный Мел Гибсон. Road Raider обыгрывает идею фильма Безумный Макс, где в мире перенесшем тотальную катастрофу и практически гибель человечества путешествует дорожный охотник.

Но даже если вышеназванные актеры совершенно ни при чем - можно сказать точно что иногда художники, выполняя заказ, хитрят.

В общем, смотрите скриншоты и найдите 10 отличий.




COSMIC
WARTOAD
SPECTRUM 48k
7·95
CW
Free our heroine from certain death..beat the clock on the GALACTIC GUILLOTINE!
On-Screen Combat Windows speed you through the UNIVERSAL TIME-GRID.
Battle against the RYGELLIAN SLIME-BEASTS at the edge of time!
Designed by DENTON...
for Extra-Terrestrial Entertainment!
ocean
Ocean House · 6 Central Street · Manchester · M2 5NS
Telephone 061 832 6633 · Telex 669977
Ocean Software is available from selected branches of:
WHSMITH, John Menzies, WOOLWORTH, LASKYS, Rumbelows, Greens, Boots, Spectrum Shops and all good software dealers

COLECOVISION ПРЕДЛАГАЕТ НАСТОЯЩЕЕ АРКАДНОЕ КАЧЕСТВО ДОМА

ВСТРЕЧАЙТЕ - COLECOVISION

ColecoVision - домашняя игровая консоль. Она появилась в августе 1982 года предлагая графическое качество игр сравнимое с дорогостоящими игровыми автоматами.

ColecoVision стартовала с 12 лончтайтлами и каталогом грядущих 10 игр. Приставка была на картриджах и одна из самых горячих на тот момент аркад - Donkey Kong (вышедшая за год до этого на игровом автомате) - поставлялась в комплекте с приставкой.

Появление Donkey Kong на ColecoVision стало возможным благодаря лицензионному соглашению с Nintendo.

Игру удалось перенести с автомата практически идеально. Она отображала сопоставимую графику и аналогичный игровой процесс что довольно сильно помогало в росте популярности приставки.

Приобретение ColecoVision фактически толкало игроков на покупку аркадных портов. И обратное утверждение также справедливо.

Donkey Kong была невероятным плюсом и побуждала игроков к покупке игровой системы. Это было не единственным плюсом, кроме игры про обезьяну можно было приобрести прекрасные игры также сошедшие с "брось монетку и играй"-автоматов - Venture и Lady Bug.

Многие игры поступившие в продажу в промежутке между 1982 и 1984 годами в основном являлись портами с игровых автоматов.

Как "визитную карточку" приставки многие запомнили многочисленные каталоги с играми которые так никогда и не вышли. И даже в первом каталоге из 10 игр что шел при старте приставки многие из них так и не дошли до релиза (были ли они вообще?).

ColecoVision по количеству предлагаемых игр вскоре обошла своих конкурентов в лице Atari (Atari 5200/2600) и Mattel (Mattel Intellivision) и причиной



Оверлеи на джойстик заметно повышали привлекательность игр.



Мечта любого игрока на ColecoVision – Модуль 2 для управления в гонках и Модуль 1 дающий возможность использовать всю коллекцию игр с легендарной приставки ATARI VCS.



тому послужила их инновационная концепция, даже особое видение домашней игровой системы.

Концепция ColecoVision

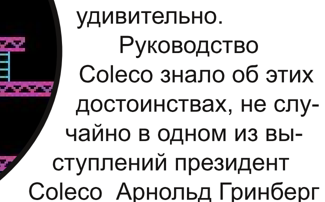
Coleco придерживалась взглядов что главное в игровой системе - ее гибкость, возможность аппаратной расширяемости и совместимость.

Для достижения этого выпускались дополнительные устройства.

Например 60 долларовый Atari-адаптер совместимый с VCS-картриджами.

С помощью адаптера можно было на ColecoVision играть во все многообразие игр с популярной консоли Atari 2600.

Имея такой девайс Вы получали всю коллекцию игр не только для своей системы, что демонстрировало лозунг о гибкости и совместимости.



Всего за два месяца Coleco смогла продать 150,000 Atari-адаптеров, пока онемевшая от такой наглости Atari не выставила иск.

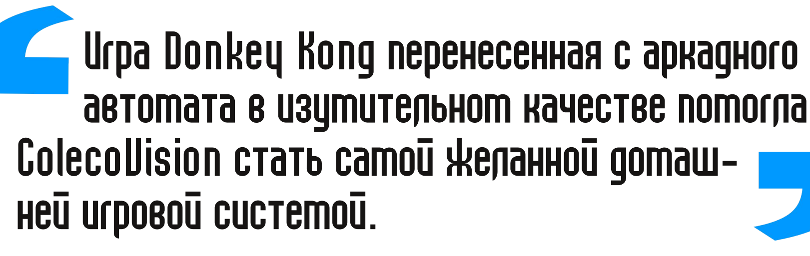
Другой популярной особенностью ColecoVision был 55-долларовый Турбо-модуль для управления в гоночных симуляторах представлявший собой руль, педаль газа и рычаг переключения передач.

Последнее устройство выпущенное Coleco для своей игровой приставки было Super Game module. Устройство позволяло расширять память ColecoVision.

Но главным, ради чего все это приобреталось, были по-прежнему игры о которых оставались самые приятные впечатления. Люди реально видели качество аркадных автоматов у себя дома и это было удивительно.

Руководство Coleco знало об этих достоинствах, не случайно в одном из выступлений президент Coleco Арнольд Гринберг





> Игра Donkey Kong перенесенная с аркадного автомата в изумительном качестве помогла ColecoVision стать самой желанной домашней игровой системой.



произнес: "ColecoVision - это хорошая графика и хорошие игры".

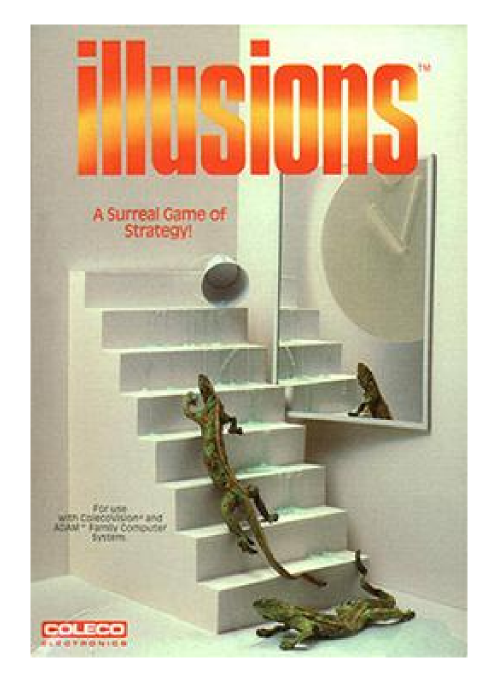
Гринберг утверждал, что графика на ColecoVision была лучше, чем на Atari VCS.

И это было так, но не стоит забывать что ColecoVision стоила 175 долларов, что было на 75 долларов дороже чем VCS.

То есть за лучшую графику игроки платили и более высокую цену.

ColecoVision графически в играх превосходила и Mattel Intellivision, цена которой была ниже на 35 долларов.

Стоит вероятно отметить и тот факт, что пробный запуск Intellivision состоялся еще в 1979 году в США, а Atari VCS (позднее переименованная в Atari 2600) была доступна на рынке с

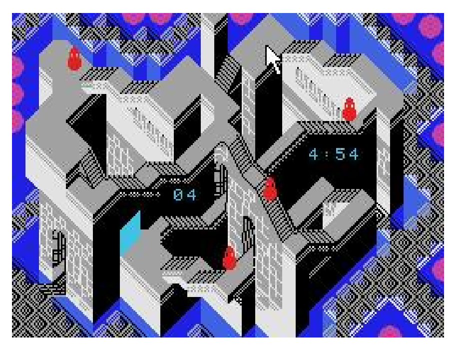


Рождества 1977 года. Она, собственно, и явилась стимулом для создания подобных систем конкурентами.

Поэтому тот факт что ColecoVision превосходила Atari VCS и Mattel Intellivision не удивителен ведь приставка вышла на 3-5 лет позже вышеназванных.

К рождеству 1982 года продажи ColecoVision перевалили за 500 000 штук.

Основным конкурентом для приставки выступала игровая система от Atari - Atari 5200 (сменившая Atari 2600). Но Atari 5200 была не столь ком-



Псевдотрехмерные игры на время позволяли игроку ощутить объемность игрового мира, пусть всего лишь и на 3,58 мегагерцах.

мерчески успешной из-за ряда упущений (к примеру не очень удачного джойстика, хотя и реализующего 360-градусную систему аналогового управления, но оставляющего желать лучшего по эргономике), хотя технически была превосходной.

Coleco на этом не остановилась и выпустила на базе игровой приставки полноценный компьютер Coleco Adam.

В плане разнообразия игр также продолжались интенсивные переговоры с их производителями для аркадных автоматов (например о покупке лицензии на производство трех игр - Phoenix, Vanguard и Challenger от Centuri). Но конкуренты в лице Atari также не зевали пытаясь в этой борьбе заполучить и долю своего успеха (Atari за 21 миллион $ купила лицензию на право выпуска игры E.T.).

За пределами США ColecoVision распространялась компанией CBS Electronics под брендом CBS ColecoVision.

К 1983 году продажи выросли до 1 миллиона штук с момента старта, но вскоре должен был произойти великий крах игровой индустрии 1983 года из-за которого многие компании были закрыты.

В начале 1984 года продажи ColecoVision сильно сократились. На фоне общего упадка в октябре 1985 года было объявлено о завершении выпуска консоли.



Последними играми для этой системы стали Illusions, Spy Hunter, Telly Turtle и Root Beer Tapper.

За время жизни ColecoVision было продано 2 миллиона консолей (для сравнения Atari 5200 - около 1 миллиона).

Одной из странностей приставки была встроенная 12-секундная задержка перед запуском игры.

Она была введена в BIOS для того, чтобы пользователь в течении долгих 12 секунд мог наблюдать лого ColecoVision. Позднее игровые компании Parker Brothers, Activision и Micro Fun смогли с помо-

На ColecoVision были представлены на тот момент все популярные представители жанров - от ураганных стрелялок вроде Buck Rogers Planet Of Zoom или приключений - Pitfall и до спортивных игр.





щью различных ухищрений избавится от этой паузы и их игры начинались сразу, без бессмысленного ожидания.

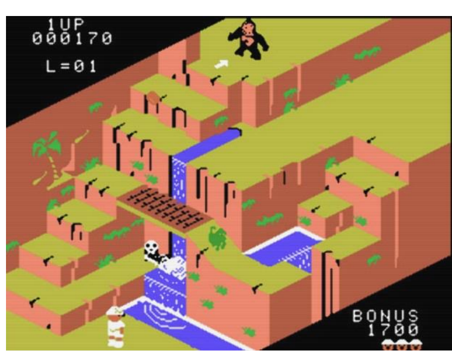
ColecoVision также является стандартной MSX-машиной наряду с такими игровыми системами как Sega SG-1000, SC-3000, SF-7000, SVI318/328 и участвовала в становлении стандарта из-за чего и причисляется к поколению "ноль" MSX-систем.

Но на этом история не закончилась и в 1986 году компания Bit Corporation представила клон ColecoVision получивший название Dina. Этот клон был продан американской компании Telegames, которая и выпустила продукт названный Telegames Personal Arcade.

Помимо клона ColecoVision, Bit Corporation выпускала и клоны других популярных систем (Famicom, Atari 2600, Sega SG-1000).

Внешний вид

Внешне ColecoVision выглядела довольно привлекательно и имела размеры 35,6x20,3x5 сантиметров. Сверху располагалось углубление, куда укладывались имеющие непривычный по сегодняшним понятиям вид (хотя тогда это было стандартно) джойстики. В этом же углублении они и подключались к приставке проводом. Консоль комплектовалась двумя джойстиками, которые были внешне похожи на используемые в системе от Mattel.



Также сверху располагался разъем для картриджа.

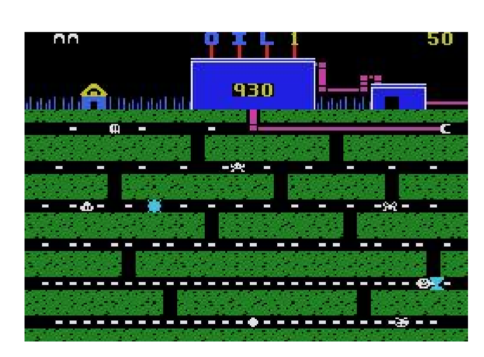
С задней стороны консоли находился разъем RF для вывода на телевизор. ColecoVision имела внешний блок питания.

Далее хотелось бы привести сравнительные характеристики ColecoVision и ее основных конкурентов.

ColecoVision:

Процессор: Zilog Z-80A (8-бит)
Частота: 3.58 MHz
RAM: 8K
Разрешение: 256 x 192
Video RAM: 16K (8x4116)
Видеопроцессор: Texas Instruments TMS9928A
Количество выводимых спрайтов: 32
Цветов: 16
Звук: Texas Instruments SN76489AN
Размер картриджа: 8K/16K/24K/32K









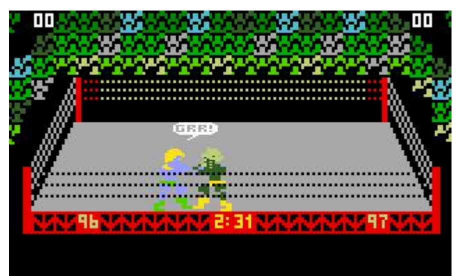
Mattel Intellivision:

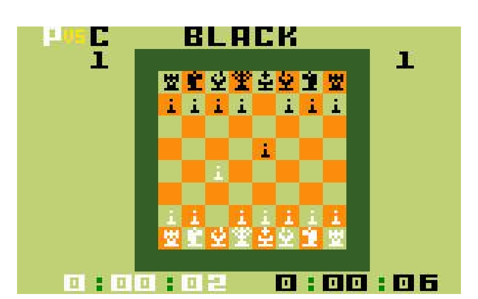
Процессор: General Instrument CP1610 (16-бит)
Частота: 894,886 кГц
RAM: 1352 байта
Временная память: 240 x 8-бит
Системная память: 704 байта
ПЗУ: 7168 байта
Исполнительная ROM: 5120 байт
Графическая ROM: 2048 x 8-бит
Разрешение: 160x196 пикселов (5x2 пикселей на экране ТВ = одному пикселу консоли)
Цветов: 16 (одновременно)
Количество выводимых спрайтов: 8 размером 8x8 или 8x16:
Эффекты: растяжение спрайта по горизонтали (2x) или по-вертикали (2x, 4x или 8x),
Зеркальное отражение (по-вертикали и по-горизонтали)
Звук: 3 звуковых канала, с 1 генератором шумов (аудио чип GI AY-3-8914)



Скриншоты с Mattel Intellivision



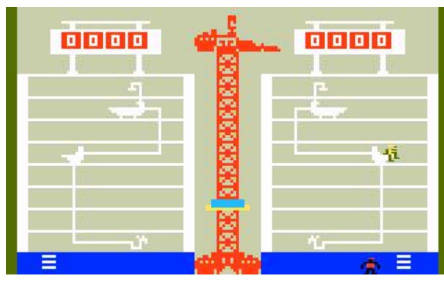




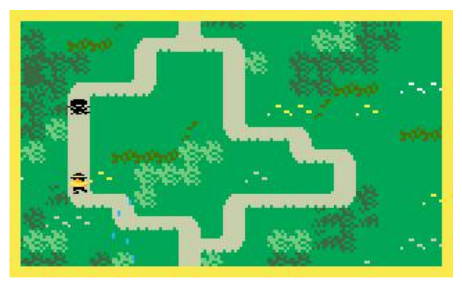




















Процессор: 6502C (8-бит)
Частота: 1.78 MHz
RAM: 16K RAM
Разрешение: 320x192
Графика: ANTIC и GTIA
Цветов: на экране 16 из палитры в 256
Звук: 4-канальный



“ATARI 5200 считалась основным конкурентом COLECOVISION”

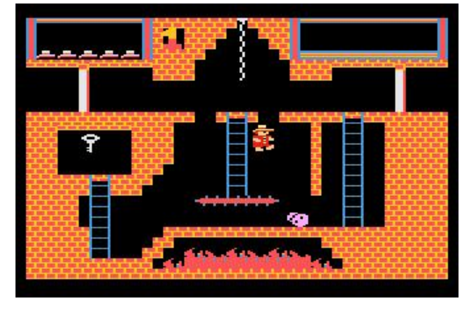


























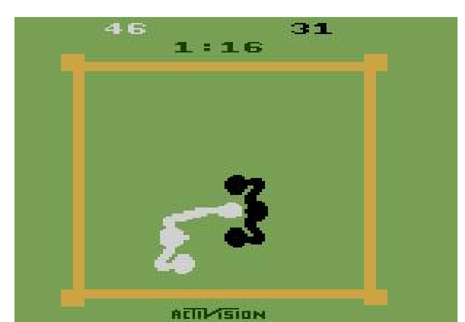
Atari 2600/VCS:

Процессор: 6507 (8-бит)
Частота: 1.19 MHz
RAM: 128 байт, в VLSI
ROM: 4K максимум
Палитра (зависит от формата телесигнала): NTSC - 128, PAL - 104, SECAM - 8 цветов.

Скриншоты с ATARI 2600

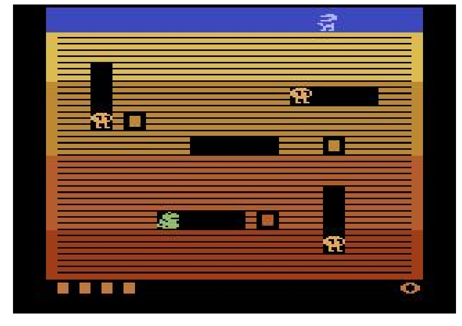








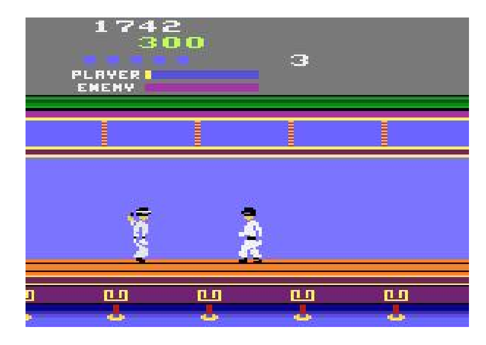
















Из приведенных характеристик видно, что, безусловно, в техническом плане ColecoVision сделал существенный шаг вперед по сравнению с Atari VCS.

Так вышло, что компания-конкурент выпуская консоль нового поколения Atatri 5200, считала, что главным противником ей будет 16-битная Mattel Intellivision. Но жизнь распорядилась иначе: из-за бешеной популярности аркадных портов на ColecoVision именно эта система стала самой удачной и остальные системы соревновались уже строго с ней.



Такой комплект и сейчас способен вызвать стойкое слюновыделение.

О ColecoVision субъективно

Если Вы хотите объективности, то этот абзац вам лучше не читать.

На тот момент (1982-1985) на рынке находились 4 конкурирующие системы - мегауспешная Atari VCS, некоторыми оцененная как неудачная Atari 5200, Mattel Intellivision и сама ColecoVision.

На страницах журнала Вы можете изучить скриншоты игр от этих консолей. И лично у меня не возникло и на секунду сомнения, что в невероятный отрыв по графике по сравнению с ColecoVision уходит Atari 5200 предлагая невиданный ранее уровень. Помимо более высокого разрешения в играх видно куда более насыщенное деталями изображение. Цвета в основном жизнеутверждающие и, собственно, зная игры от Atari, вне всяких сомнений, играбельность у них заоблачная.



Так выглядит картридж для ColecoVision.

Разумеется, были игры на всех платформах минимально или неумело задействующие возможности системы - они не особо различались между собой, но самые яркие представители все расставляли на свои места.

Что можно противопоставить атариевской The Last Starfighter, Dig Dug или Track And Field?

То есть субъективно Atari 5200 несравнимо обгоняла конкурента по качеству игр, но, как Вы знаете, комерчески более успешной на тот момент явилась как раз Coleco Vision.

Все это меркнет при знакомстве с качеством игр на 16-битной Mattel Intellivision!

Прекрасная цветная графика, высочайшая детализация персонажей в плане внимания к деталям, превосходная подборка игр.

Безусловно большим плюсом была возможность с помощью дополнения к ColecoVision играть в хиты с Atari 2600, но лично я при выборе консоли в те годы не сомневался бы в целесообразности покупки именно Mattel Intellivision, хотя ее в то время довольно сильно ругали за невысокое качество приставки и неудобное управление. На Intellivision тоже было выпущено дополнение позволявшее играть в хиты с Atari VCS.

Игры на ColecoVision

Coleco заключала лицензионные соглашения с правообладателями на право портирования их аркадных шедевров. Порты создаваемые для ColecoVision впечатляли качеством близким к оригиналу а иногда и превосходили его (Panic Space).

Coleco старалась переносить самые успешные аркадные игры того времени на свою консоль. Из этого логично заключение, что своих эксклюзивных игр было создано не так уж много. Также не все игры имели окончание, достигнув определенного уровня вы могли оказаться снова на первом.

Кроме того довольно много игр так никогда и не были выпущены несмотря на то что они рекламировались в каталогах.

Coleco активно сотрудничала с компаниями Sega, Universal, Konami в противовес конкуренту – Atari, которая была в прекрасных отношениях с Namco (создавшую невероятно популярную игру Pac-man в 1980 году).

Благодаря этому на ColecoVision вышли прекрасные игры: Donkey Kong, Carnival, Lady Bug, Mouse Trap, Zaxxon, Venture, Cosmic Avenger... качеством которых игроки могли наслаждаться долгие дни.

Но, как известно, идиллия была разрушена крахом игровой индустрии 1983 года которая положила конец целой эпохе и даже многих убедила что всплеск интереса к компьютерным играм был лишь случайностью.

Поддержка ColecoVision официально была прекращена в октябре 1985 года.

Это был закат предыдущего поколения.

Начиналась новая эра — эра NES, AMIGA, Atari St и многих других замечательных игровых систем.



МОДИФИКАЦИЯ PC FLOPPY DRIVE ДЛЯ AMIGA



Одной из часто встречающихся проблем при использовании в наше время старенькой Commodore AMIGA может оказаться замена дисковода.

Сама проблема всплыла после банкротства компании Commodore, когда на посту популяризатора уникальной домашней компьютерной системы оказалась ESCOM.

Она наладила выход моделей AMIGA Magic и Amiga Serfer с новым kickstart версии 40.x и новой версией операционной системы Workbench 3.1, комплектуя их обычными PC-дисководами, из-за чего у новоиспеченных покупателей сразу возникали проблемы совместимости.

Оказалось, что устройства для чтения дискет нестандартны и просто заменить вышедший из строя FDD-привод распространенными моделями для персоналок нельзя.

Дисковод, разумеется, будет работать и даже записывать данные, но дискеты с играми в большинстве случаев не будут читаться.

ESCOM для устранения несовместимости прилагала определенные усилия сделав изменения в матплате (которые к счастью обратимы), но это лишь чуть улучшило ситуацию. По-прежнему были дискеты с играми которые отказывались работать на таком дисководе.

Суть проблемы:

Необходимо чтобы дисковод сообщал о себе, что он является первым, то есть DF0. Для этого надо установить перемычку выбора дисковода на плате на DS0.

Также нужно чтобы дисковод получал сигнал готовности к работе – RDY.

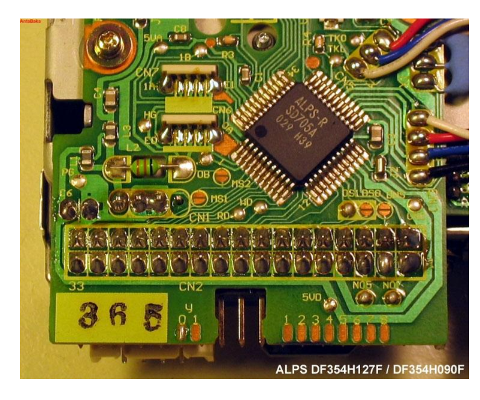
И третий момент - подать на 2-ой контакт разъема дисковода сигнал наличия дискеты - DISKCHANGE.

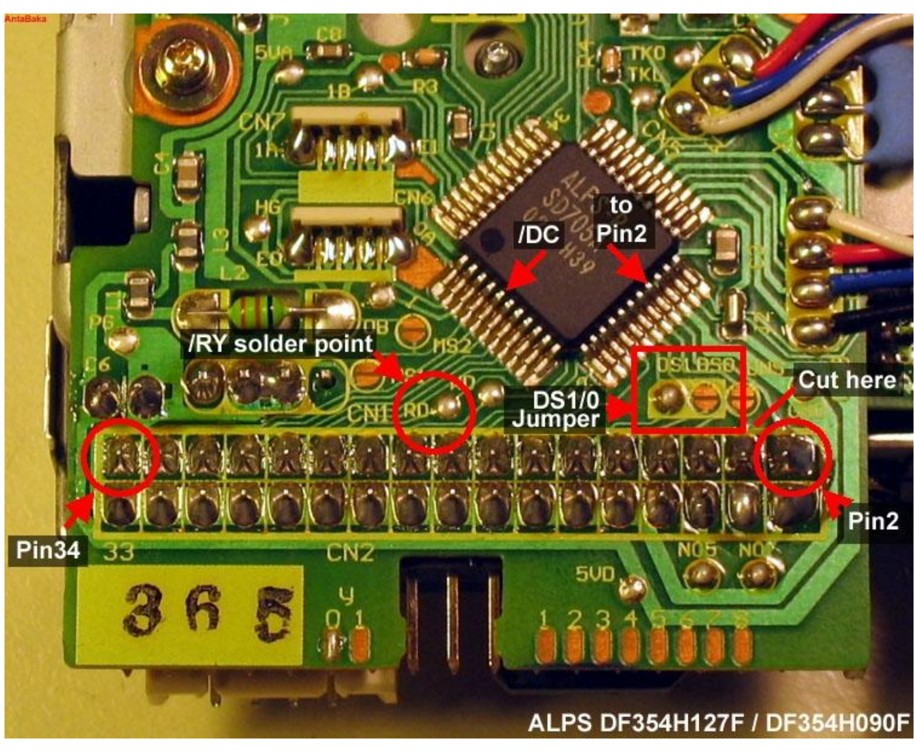
Следовательно, подобная переделка способна трансформировать стандартный PC-дисковод в Амига-совместимый.

Хочу заметить, что после переделки дисковод в AMIGA будет периодически негромко щелкать, проверяя наличие дискеты. Это некоторый минус и я не припомню чтобы с родным дисководом я слышал какие-либо щелчки. С другой стороны – это все мелочи, так как мы получаем в свое пользование дисковод и следовательно возможность с него устанавливать любые игры и программы.

Как уже говорил, у Amiga выпущенных ESCOM была проведена переделка на материнской плате для обеспечения совместимости дисководов. В частности, CHNG был переключен, а RDY отрезан. К счастью, это все обратимо.

Если вы решите последовать инструкции переделки дисковода приведенной ниже – то предупреждаю – я делал переделку дисковода для родной Commodor-овской AMIGA. То есть если у вас AMIGA от ESCOM (в принципе легко определить при загрузке – на загрузочном экране, когда вы видите влетающую в дисковод дискету написана версия Kickstart – если 40 - Amiga Technologies, она же Escom), то вам сперва необходимо вернуть матплату в состояние аналогичное первозданному Commodor-овскому. Здесь я не буду показывать как, так как реально я Escom-овскую матплату не переделывал, а пересказывать чужие





На фото можно видеть еще не модифицированную под Amiga плату PC-дисковода. Слева ясно подписан 33 пин, 34-ый находится над ним. Виден так же припой на перемычке DS1 (правый край), вместо нужной DS0. На следующем фото (справа) более подробно указаны места на плате, что будут модифицироваться. Надпись Cut here — означает - «перерезать дорожку здесь».

слова нет смысла – вы и сами всегда можете прочитать это на сайте amiwiki.spb.ru).

Итак, исходим из того, что у нас AMIGA родная, коммодоровская.

Существует 2 метода переделки и на данный момент можно утверждать, что они дают 100% совместимость с любыми играми и программами записанными на дискетах.

Первый метод состоит в переделке шлейфа с добавлением диода.

Второй метод представляет из себя несложные изменения на самом дисководе – что мне лично кажется более предпочтительным – вы используете стандартный шлейф и подключаете «амижный» ДИСКОВОД.

В западных странах чаще изменяют именно дисковод, но так как результат у обоих методов аналогичен – особой разницы нет.

Стоит только обратить внимание, что для метода перепайки контактов именно на дисководе имеет значение модель самого дисковода – так как это все делается для разных моделей иначе.

Если вы переделали дисковод по методу указанному в этой инструкции, а некоторые игры все равно не запускаются или виснут при загрузке, не спешите винить автора.

Данная переделка действительно дает 100% совместимость с родным амижным дисководом, но стоит помнить, что работа с дискетами на Amiga осуществляется через чипсет. За время жизни Commodore Amiga вышло 3 поколения чипсета – OCS/ECS/AGA, причем глобальные изменения в основном затронули только AGA. Это означает, что даже в принципе OCS-игры считывающиеся посредством особенностей OCS-чипсета вполне могут не читаться на AGA-чипсете (речь идет о том случае, когда вы запускаете OCS/ECS-игры на AGA-машинах (Amiga 1200 или Amiga 4000), если у вас Amiga 1000/500/1500/2500/500+/3000/600 никаких проблем быть не может).

На практике такое случается когда разработчики сами пишут загрузчик игры используя особые трюки чипсета (а это почти у всех игр, но реально сложности с запуском возникают крайне редко, например на ECS-версии игры Lotus 3).

То есть это не проблема совместимости дисковода, а проблема различия чипсета. Когда эта проблема всплыла на реальных Amiga, то стали выходить версии игр специально пофиксенных под чипсет AGA. Следовательно, если какая то игра у вас не запустилась (еще раз повторю – это возможно в редчайшем случае) – ищите пофиксенную под AGA версию. Обычно, если вы качаете образ дискеты в формате adf, там будет указано что то вроде fixAGA или f AGA.

Вот реальный примеры таких образов с сайта emu-land.net:

Lotus III - The Ultimate Challenge (1992)(Gremlin)(Disk 1 of 2)[cr FLT - Crack Inc][f AGA][t +5]

Lethal Xcess (1991)(Eclipse)(Disk 1 of 2)[cr SKR][f AGA Fix Ltd]

Если вы пролистаете весь список, то увидите, что таких игр крайне немного и для вас требуется лишь скачать исправленные версии.

Я расскажу как переделать PC-дисковод под 100% совместимость с Amiga-дисководом на примере популярного дисковода Alps, потому что именно он оказался под рукой в нужное время и в нужном месте.

Откручиваем винты с нижней крышки дисковода чтобы получить доступ к плате.

Теперь вы видите саму плату.

На ней должен быть чип ALPS-R SD705A, если чип не ALPS – найдите другие руководства.

1. Нам необходимо сделать дисковод первым – найдите на плате контакты с надписью DS1, DS0. Как видите, сейчас замкнут припоем контакт DS1. Нам так не надо.

Проведите жалом разогретого паяльника по припою на контакте DS1, чтобы разделить контакт (он реально состоит из двух половинок просто замкнутых припоем). Можете просто убрать весь прибой если у вас есть специальное приспособление.

Теперь обратите внимание на контакт DS0 состоящий из двух половинок. Капните на него припоем, чтобы замкнуть.

Все, теперь дисковод будет сообщать, что он является первым.

2. Необходимо чтобы дисковод получал сигнал готовности к работе – RDY.

Для этого посмотрите на нижнюю

часть платы где два ряда пинов (всего их 34).

Вам нужно соединить проводком 34 пин (он находится над 33-пином, который на плате подписан) с точкой на плате подписанной как RD.

Собственно, берем проводок, берем паяльник и припаиваем 1 конец проводка к 34 пину, а второй конец к контакту RD соединив их.

С этого момента дисковод будет сообщать о готовности к работе.

3. Нужно подать на 2 контакт разъема дисковода сигнал наличия дискеты - DISKCHANGE.

Для этого нужно соединить проводком второй пин, он в верхнем ряду с противоположной стороны от 34 пина, с 5-ой ножкой процессора ALPS-R SD705A. Ножка считается слева направо с нижней стороны чипа (низ вы определяете по расположению надписи на чипе).

Собственно, это самая сложная операция, так как если на увеличенном фото все выглядит довольно просто, то в действительности ноги чипа очень маленькие. Но не дрожащая рука поможет вам это сделать. Нанесите сперва припой на провод, потом приложите его к ножке и коснитесь сверху места соединения паяльником.

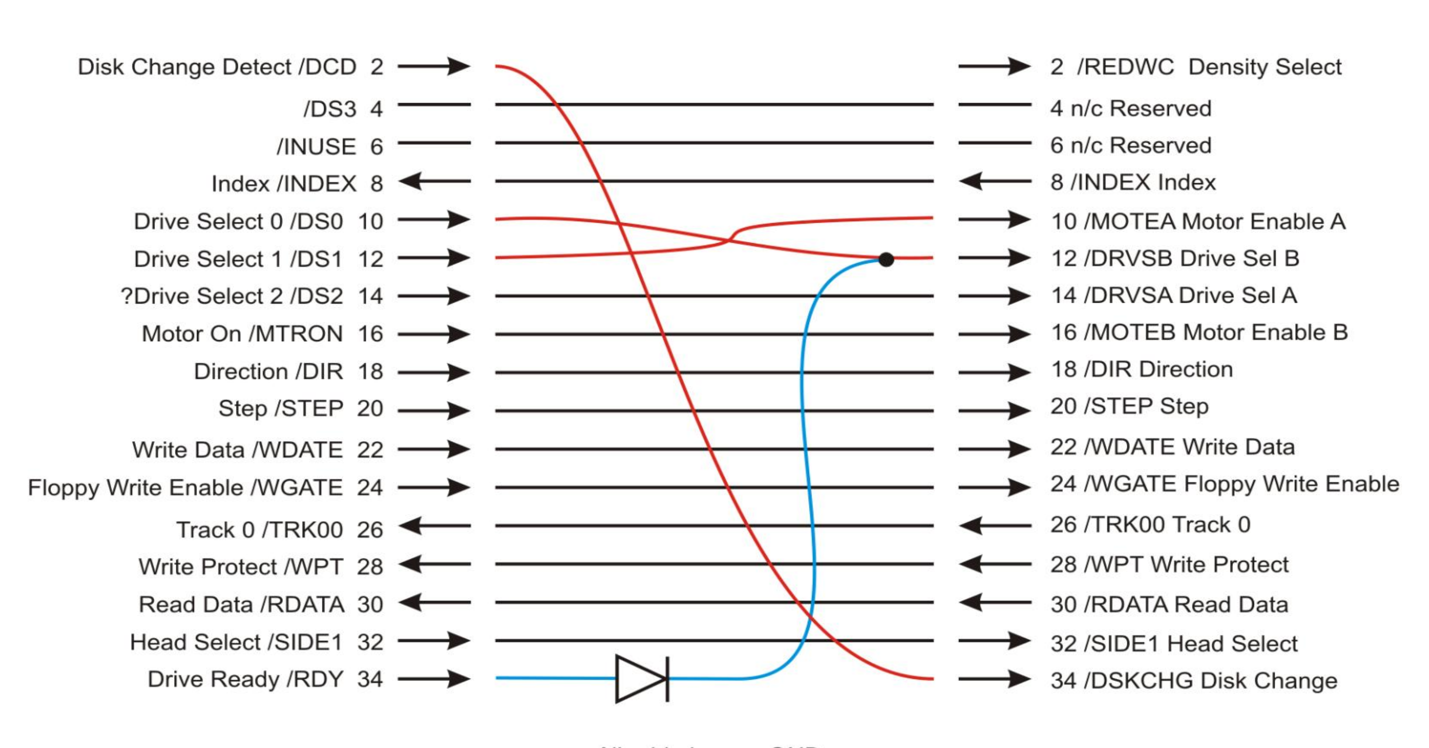


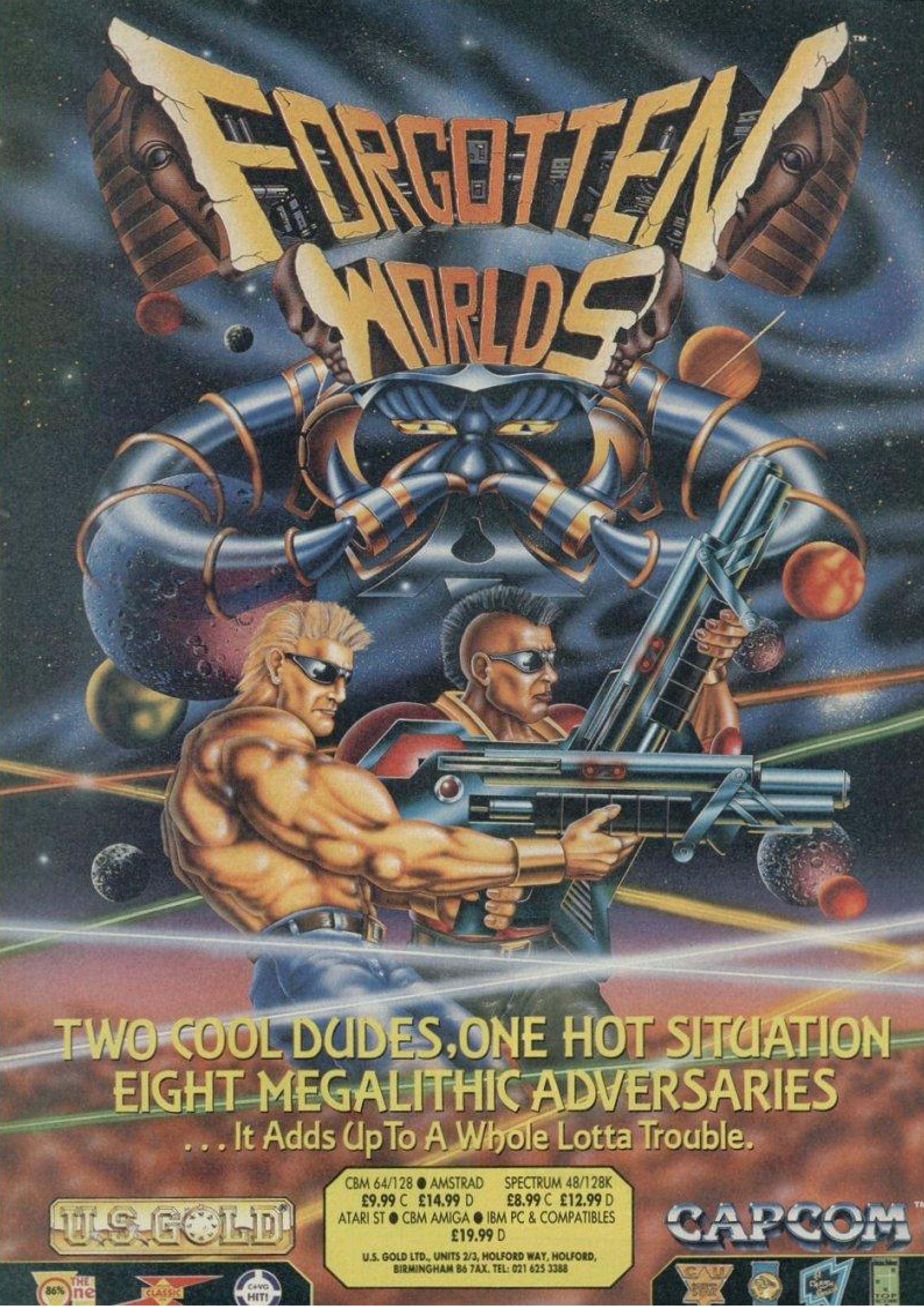
В результате у вас должна получится такая модификация. Настало время игр.

Поздравляю, вы смогли переделать PC-дисковод в 100%-совместимый с амижным.

Устанавливайте теперь новый дисковод в корпус вашей Amiga и наслаждайтесь прекрасными играми.

Если описанный выше метод модификации дисковода для вас оказался крайне сложным — попробуйте другой вариант — изменение шлейфа дисковода (смотрите схему ниже). Результат аналогичен.





FORGOTTEN WORLDS™
TWO COOL DUDES, ONE HOT SITUATION
EIGHT MEGALITHIC ADVERSARIES
. . . It Adds Up To A Whole Lotta Trouble.
CBM 64/128 ● AMSTRAD SPECTRUM 48/128K
£9.99 C £14.99 D £8.99 C £12.99 D
ATARI ST ● CBM AMIGA ● IBM PC & COMPATIBLES
£19.99 D
U.S. GOLD LTD., UNITS 2/3, HOLFORD WAY, HOLFORD,
BIRMINGHAM B6 7AX. TEL: 021 625 3388
U.S. GOLD®
CAPCOM™
86% THE One
CLASSIC
C+VG HIT!

WinCPC

AMSTRAD CPC

Сегодня мы рассмотрим отличный эмулятор домашнего игрового компьютера Amstrad CPC. Благодаря его удобству вы сможете в полной мере насладится великолепной классической коллекцией игр с этой замечательной машины.

Отдавая себе отчет, что Amstrad CPC был современником легендарных компьютерных систем вроде ZX Spectrum и Commodore 64, возможно вас порадует хорошая цветная графика и красивая музыка в играх.

Эмулятор WinCPC при установке на компьютер автоматически присвоит себя для выполнения файлов с расширением dsk. А это значит, что у вас пропадет необходимость даже запускать эмулятор самостоятельно.

Просто щелкните курсором мыши по любой игре из вашей Amstrad-коллекции и вы увидите запустившийся эмулятор с окном примерно такого вида (смотрите скриншот).

Это означает, что эмулятор понял, что это образ стандартного гибкого диска от Amstrad CPC и спрашивает в какой дисковод поместить его – A или B.

Это момент не принципиален – выбираем любой.

После этого вы увидите окно операционной системы Amstrad – аналогичное показанному на скриншоте.

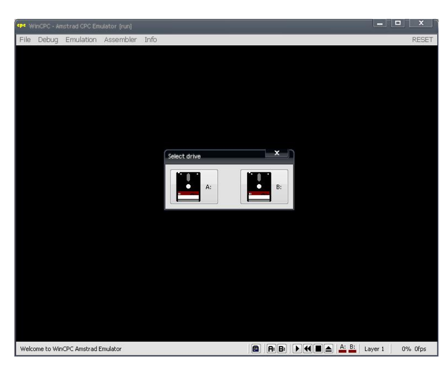
Вообще-то, стандартно теперь надо бы было вручную ввести команду

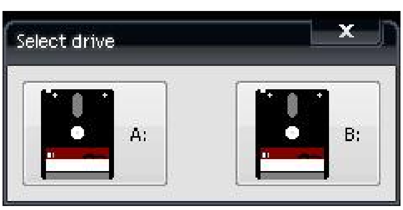
cat

которая выводит на экран список файлов содержащихся на дискете, а затем дать команду

run “интересующий_нас_файл_для запуска”.

Но в WinCPC этого не потребуется. Эмулятор автоматизирует эти рутин-





Выбор дисковода вашего виртуального Amstard CPC.

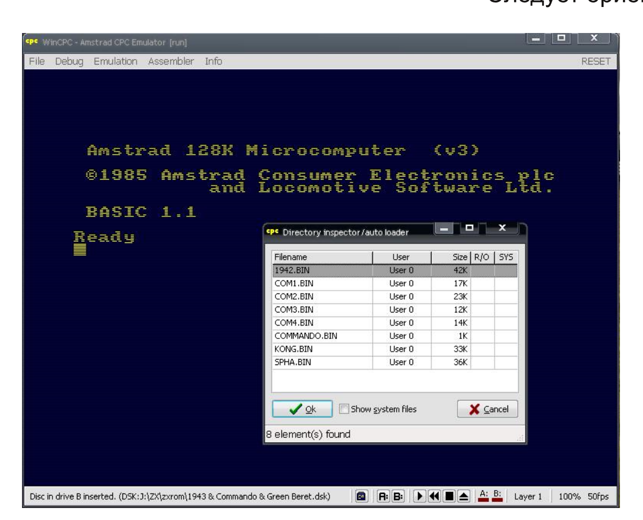


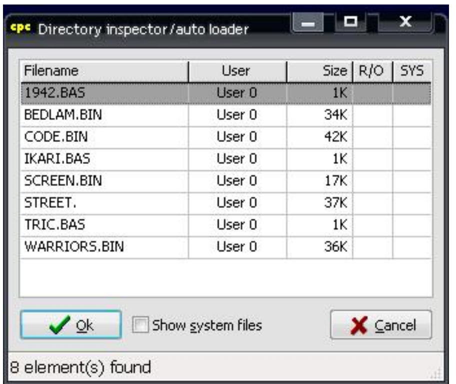
Только сравните этот полноцветный амстрадовский вариант с ZX Spectrum!

ные действия следующим образом.

Нажмите клавишу F1.

Вы увидите окно подобное показанному на скриншоте.





В нем вы видите все игры на диске.

В данном случае это несколько игр:

1942

Ikari

Не все файлы, которые вы видите являются отдельными играми. Некоторые из них принадлежат какой то игре. Следует ориентироваться на то, что обычно игры запускаются с расширения BAS. Но это не обязательно. Расширение может быть и например LOD.

Эмулятор WinCPC поддерживает джойстик, при этом настройка его не требуется.

Через меню Emulation-Input-Configure joystick вы сможете включить или выключить его поддержку и протестировать работоспособность.

С использованием джойстика игры становятся еще более увлекательными, так как к симпатичной графике прибавляется удобное управление.

Я использовал с WinCPC джойстик Logitech.

По умолчанию эмулятор довольно удачно подражает изображению на



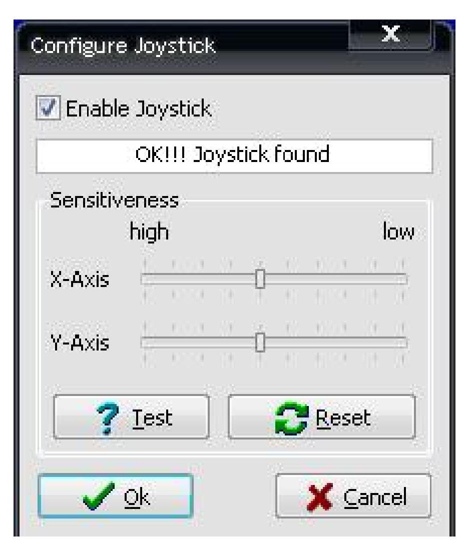


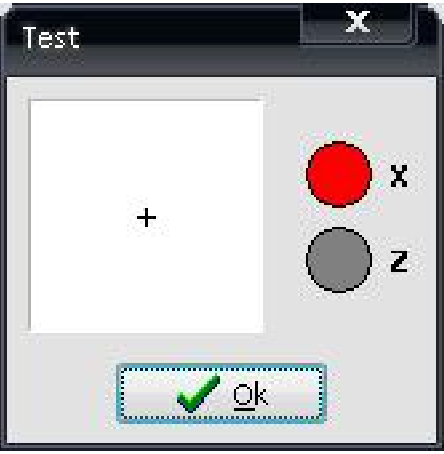
Увлекательная драка руками, ногами и даже бензопилами. Совершенно невероятных размеров враги!

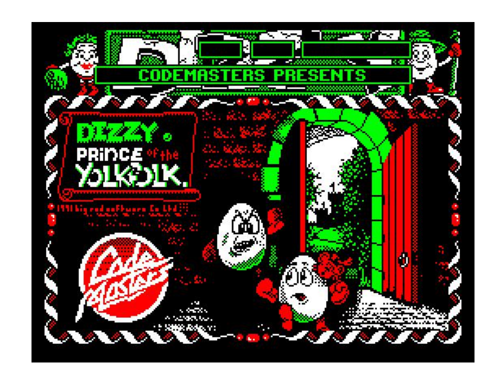
обычном телевизоре, но если вам не нравятся сканлайны на экране, а хочется кристально чистого изображения, то можете выключить эти линии через меню Emulation-Misc Options-Draw all scanlines.

Машина Amstrad CPC имеет очень внушительную коллекцию игр и глядя на отличную графику, которая значительно опережает ZX Spectrum, вне всяких сомнений, появляется непреодолимое желание снова побродить по космическому кораблю в Alien 8.

Я помню с каким наслаждением иг-







Несмотря на то, что на этот раз Dizzy вооружился ядовито-зеленой гаммой - играть по прежнему здорово.



Alien 8. Управляйте роботом, чтобы починить сломавшийся звездолет. Для этого придется попутешествовать по 128 отсекам корабля. Классическая бродилка на платформе Amstrad CPC смотрится и играется превосходно.

рал на ZX Spectrum в Bronx – это драка с просто огромными фигурами бойцов, где вы должны выжить в Бронксе побеждая одного за другим главарей бандитских группировок, которые дерутся против вас не только кулаками, но и бензопилами размахивая огромными ирокезами на головах. Если бы я видел тогда версию для Amstrad CPC.

В Bronx-е в исполнении Amstrad совершенно фантастическая сочная графика, плавная анимация бойцов и отличная музыка. Это отличный повод переиграть заново любимые хиты.

Dizzy по-прежнему так же прекрасен в игре Crystal Kingdom Dizzy, радует цветастой графикой, веселой музыкой и заставляет вспомнить многие часы проведенные в приключениях с ним на домашнем компьютере.

Renegade 3 так и вовсе заоблачно красив и интересен – посудите сами, как может быть неинтересна игра, где главный герой путешествует на машине времени по разным временам, начиная с юрского периода и заканчивая далеким будущим.

Мне больше всего понравился уровень со средневековыми замками и рыцарями. Мало того, что все это было просто здорово нарисовано, так еще и жутко атмосферно!

А Star Riders 2 несмотря на то, что на любой платформе крайне интересна, на Amstrad CPC более яркими цветами еще больше влюбляет в себя – ну где еще вы сможете защитить людей от вторжения пришельцев (если не считать пары сикстилионов игр с аналогичным сюжетом)?

От амстрадовского Star Riders 2 я получил массу удовольствия.

Некоторые игры на Amstrad CPC содержат цифровую речь. Для примера назову великолепный космический боевик Trantor (графика и музыка бесподобна) и одну из частей Dizzy.

Эмулятор WinCPC позволяет снова окунуться с головой в удивительные игры платформы Amstrad, а может и открыть их для себя заново.















THE
FURY
Spectrum +3 Disc £14.99
Spectrum 48/128 Cassette £8.99
Amstrad CPC Cassette £9.99
Disc £14.99
Commodore 64/128 Cassette £9.99
Disc £12.99
martech
Martech is the registered trade mark of Martech Games Limited,
Martech House, Bay Terrace, Pevensey Bay, East Sussex BN24 6EE
PHONE (0323) 768456 TELEX: 878373 Martec G FAX (0323) 764460

ГРАФИКА В ИГРАХ

GameCube VS Playstation 2



на эмуляторах и реальных приставках

GameCube сегодня

Даже в 2010 году ещё можно найти в магазинах игровую приставку прошлого поколения компании Nintendo – GameCube. Цена на неё довольно высока и сравнима с современными консолями. Но, тем не менее, консоль может оказаться довольно привлекательной для многих игроков и в этом Вам предстоит убедиться.

Во-первых GameCube некоторое время поддерживал эксклюзивность игровой линейки Resident Evil – и если 4-я часть спустя некоторое время все же появилась на других игровых системах (Playstation 2, PC), то Resident Evil 0 (Zero) и Resident Evil Remake до сих пор остаются доступны только на этой платформе. Для того чтобы подчеркнуть эксклюзивность игр, в них вложена масса усилий и результат превосходит все ожидания как в плане графики так и геймплея.

Но если отсутствие Resident Evil ещё можно пережить, так как есть возможность поиграть в некоторые части на других консолях (и даже в недоступные на GameCube эксклюзивы), то не стоит забывать что традиционно любимые игроками названия Mario Sunshine, Zelda, Metroid Prime попрежнему – оплот "онли Nintendo".

Сейчас уже можно сказать что на GameCube вышло не так много игр (по сравнению с PS2), но многие из них чрезвычайно качественны всилу своей эксклюзивности.

Ну и конечно, графическую подсистему GameCube – ArtX/Nintendo «Flipper» не имеет смысла сравнивать с Playstation 2, так как первая способна выдавать значительно более детальную и красочную картинку с использованием передовых трехмерных эффектов. Реализация огня и меха на GameCube способна оставить мощное впечатление.

GameCube чрезвычайно аккуратен и красив – и хотя миниатюрного размера кубик при ближайшем рассмотрении не так уж мал, тем не менее выгодно отличается экстравагантностью дизайна. По крайней мере мне мой синенький (цвета могут быть различны) довольно симпатичен.

На GameCube действительно есть множество игровых хитов, которые просто по-человечески обидно пропустить. GameCube идеальная дополнительная игровая система если у вас уже есть «консоли первой необходимости» - Playstation 2/Xbox 360. Она послужит просто чудесным дополнением расширяя ваши игровые возможности. Если это не так — для нача-



Metroid Prime (GameCube) - превосходный фантастический шутер. Смотрится не плохо, но как-то уж чересчур скромно по сравнению с великолепием Black (Playstation 2). Врагов на уровнях приходится буквально искать.

На Playstation 2 Black не только смотрится восхитительно даже без всяких 3D-ускорителей, но представьте - вся эта красота подвержена чуть ли не тотальному разрушению, феерическим световым эффектам и комфортному FPS.

ла стоит приобрести массовую систему обладающую максимально большой библиотекой высококлассных игр чтобы не чувствовать себя обманутым в ожиданиях.

Эмулятор Dolphin

Если вы обладаете мощным компьютером то есть еще один путь насладиться некоторыми лучшими представителями игр с GameCube - эмулятор Dolphin (так называлась приставка во время разработки).

В сети можно скачать как официальную версию 2, так и практически ежедневные сборки из SVN. Вобщем-то это слепки-билды ежедневной работы создателей эмулятора. На таких сборках некоторые игры вполне способны избавится от падений, глюков или получить новые и перестать запускаться.

Поддержка работоспособных игр не так велика как хотелось бы, но очень радует, что разработчики главное внимание уделяют основным хитам вроде Metroid Prime и Zelda. И в эти игры действительно реально поиграть сидя за персональной.

Так как GameCube невероятно мощная система, эмуляция её требует серьезных процессорных ресурсов.

Здесь уже не обойтись одноядерным процессором, и даже двухядерным.

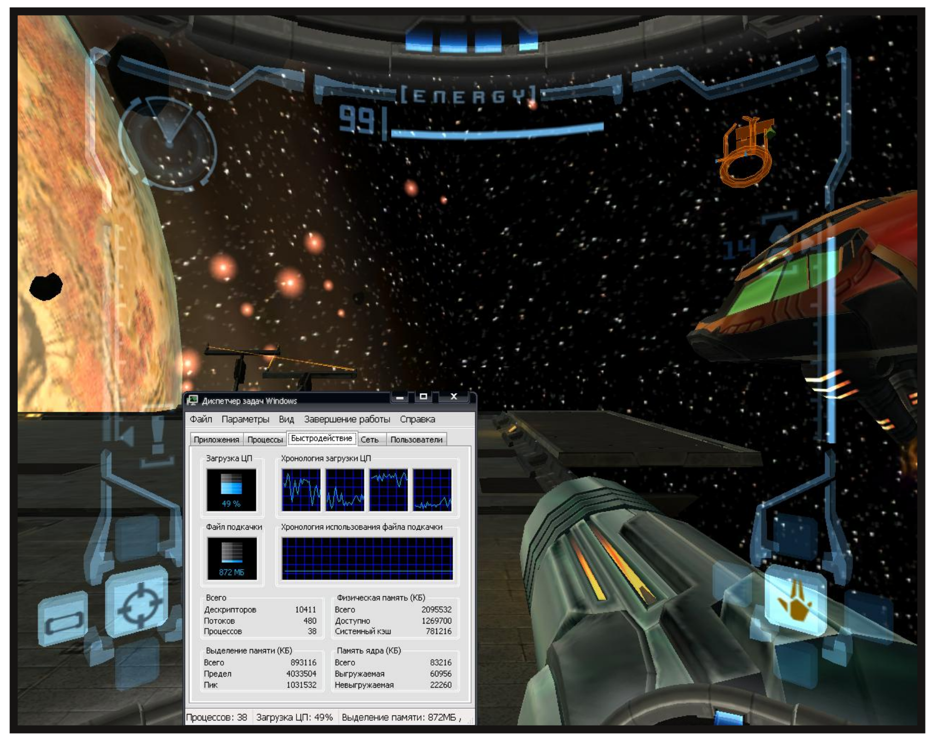
Возможность полноценной игры можно получить только начиная с 4-х ядерного процессора (а лучше больше). Влияние типа процессора (AMD/Intel) на скорость я не изучал поэтому ничего сказать по этому поводу не смогу но количество ядер больше 4 обязательное условие.

Есть одна интересная особенность – в

Памятник колоссу из Playstation-овской игры в StarFox Adventure (GameCube)? Конечно нет! Это легкая по восприятию и какая то детская игра. Но лично вы посмотрев соседние скриншоты какую бы игру выбрали для прохождения?



Shadow of the Colossus (Playstation 2) грандиозен не только исходя из размера колоссов, но и по своему замыслу. Печальная история об отваге, верности и любви. Что может быть красивее нее. И кстати, какой потрясающий мех на некоторых колоссах! Звездный лис с GameCube вполне мог бы и позавидовать.





Можно видеть, что эмулятор Dolphin использует все 4 ядра процессора (особенно на скриншоте с заставкой Metroid Prime). Графика довольно хороша и демонстрирует прелести 3D-акселерации и замытых текстур. К сожалению на настоящей консоли GameCube все выглядит иначе - явно просматриваются пиксели из за общего низкого разрешения картинки, но все же блики на металлических поверхностях или огонь оставляют очень приятное ощущение.

эмуляторе вы можете выбрать только использование двухъядерного процессора.

Следует предположить, что 4-х ядерный будет использоваться только наполовину (2 ядра). Но это не так.

Работа игр на эмуляторе в реальной двух ядерной системе Core Duo E4300 (1800 Mhz – разогнана до 3000 Мгц) была сравнима со скоростью асфальтового катка.

4-х ядерная система при меньшей тактовой частоте (Core 2 Quad Q8300 2500 Mhz) же показала значительно более высокое быстродействие (в среднем на 10-15 фпс).

То есть все же используются именно 4 ядра для эмулятора (подробнее смотрите на скриншотах). Возможно причина в системе Windows, которая самостоятельно распределяет нагрузку. Все же обращает внимание тот факт, что одно из ядер оказывается менее нагружено, а остальные 3 нагружены более эффективно.

Во многих играх можно играть если и не с полной скоростью, то с достаточно комфортной.

Это вовсе не значит, что владельцы двухъядерных систем за бортом, есть ряд игр в которые вполне возможно играть на достаточной скорости, например в одну из частей Star Fox. И хотя иногда количество кадров в секунду на экране падает до 10-15, в космосе или пышных джунглях в свете вспышек бластеров, это не сильно заметно.



Если вы по прежнему не способны охладеть к трехмерной версии Марио со времен Nintendo 64, то GameCube отличная платформа для того, чтобы пробудить в вас самые лучшие чувства. Но будьте готовы к тому, что ваши восторги смогут разделить не все.

На Playstation 2 вместо топчущего всех и вся Марио, вы всегда сможете подружиться с Ratchet-ом. В соответствии с имиджем приставки - даже детский герой в меру брутален и увешан тоннами всевозможных видов вооружения. Но в остальном игры про Ратчета - это веселые платформеры с прекрасcной графикой и увлекательным геймплеем.



КАКАЯ ГРАФИКА В ИГРАХ

Всё-таки видеоподсистема GameCube основана на настоящем 3D-ускорителе от закаленной компании ArtX (сейчас присоединившейся к канадской ATI, которая присоединилась к AMD) вследствии этого консоль позволяет выдавать трёхмерную картинку завораживающего качества.

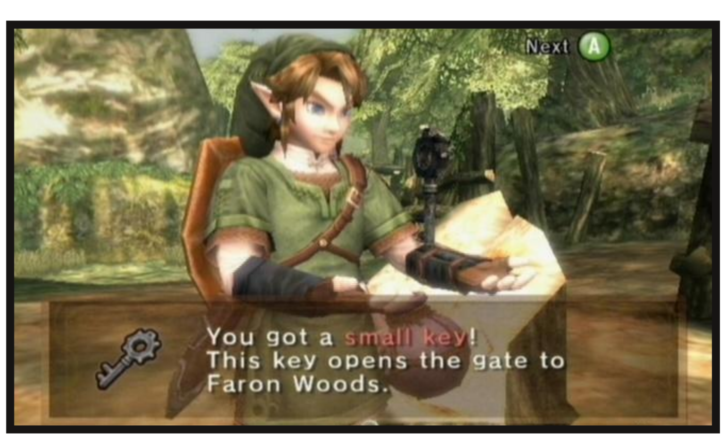
То есть визуально это принципиально

более качественная графика, нежели на ближайшем конкуренте – Playstation 2 и сравнима вероятно только с Xbox.

Если сравнивать по качеству картинки в эмуляторах, то картинка выдаваемая эмулятором PCSX2 (Playstation 2) и Dolphin примерно равнозначна, так как обе системы посредством эмуляции полностью задействуют всю мощь современных компьютерных видеоускорителей. Например Final fantasy X смотрится под эмулятором Playstation 2 PCSX2 просто чудесно. Но если запустить эту игру на настоящей приставке SONY PS2 - графика станет разительно отличаться от генерируемой эмулятором. На реальной системе вы увидите игру в очень низком разрешении, отчего всё станет довольно мутным, а края объектов покроются лесенкой. К слову сказать, счастливые обладатели кинескопных ЭЛТ-телевизоров этого совсем не заметят — такие аппараты и так показывают крайне мутно. Поэтому на ЭЛТ-экране картинка будет смотрется шикарно. Если же подключиться к современным LCD-телевизорам высокого разрешения, да к тому же с большой диагональю, то Вы явно увидите большое количество огрехов в изображении. Качество явно будет желать лучшего и только увлекательная игра способна заставить, так сказать, свыкнуться с плохой графикой.



В Final Fantasy XII (Playstation 2) настолько безупречно сделан видеоряд, что вы физически не можете различить, когда вы видете работу движка игры, а когда - видеовставки. Ну и конечно, различные эффекты смотрятся просто потрясающе.



Zelda - одна из игровых жемчужин GameCube. Но, к сожалению, графического превосходства по сравнению с играми с Playstation 2 не наблюдается.

В этом плане реальный GameCube должен быть существенно лучше своего конкурента по качеству картинки — ведь у него 3д-акселератор, сглаживание и тд.

Но тут все очень неоднозначно.

Если графика в Metroid Prime 1 и 2 на GameCube действительно определенным образом превосходит по прорисовке, резкости и эффектам то что Вы увидите на Playstation 2 (причем в Metroid Prime 2 лучше чем в Metroid Prime 1), то в некоторых других играх разница не столь заметна или вообще отсутствует.

Например Prince of Persia: Warrior Within (GameCube) хотя и использует красивый эффект напоминающий deepblur (даль теряет фокус), но картинка в целом весьма мутноватая и совсем не превосходит графику с Playstation 2.

Игра StarFox Adventure (GameCube) явно показывает — любуйтесь прекрасной 3D-графикой, гладкими текстурами, великолепным мехом звездного лиса, но при этом тут же диссонирует ужасными архитектурными строениями на чужой планете которые выглядят вчерашним днём по сравнению с чуть ли не любой игрой на Playstation 2. Особенно после восхищения громадами прекрасных городов в Final Fantasy X-XII на Playstation 2 без слез на такое «зодчество» Starfox Adventure смотреть невозможно.

Согласен, что на приставке от SONY используется очень хитрый трюк, когда подменяется реальный просчёт 3D-пространства видеовставками, но сделано это настолько искуссно, что понять когда Вы видите настоящее обьемное изображение а когда лишь предрендеренное move невозможно. А следовательно игрокам не все ли равно как именно достигается такая впечатляющая графика - важно что она



Это реальная графика игры Valkyrie Profile 2: Silmeria с Playstation 2. Она способна вызвать полный шок - кажется, что такой потрясающей картинки просто невозможно получить на 300 Мгц приставке. И, тем не менее, мы это видим!



Графика в Resident Evil превосходна. Но вот управление просто ужасно. Вы можете сперва вращаться на месте для выбора стороны, куда собираетесь идти, а потом начинаете движение. Если попробуете управлять с аналогового стика, то движения героя станут непредсказуемы и подобны паралитическим. Впрочем некоторые фаны скажут, что это просто классическое управление.

Серия Resident Evil значительно повышает привлекательность покупки платформы GameCube. Ведь только здесь вы сможете поиграть в эксклюзивную часть Resident Evil ZERO или существенно улучшенный по графике ремейк самой первой части. Кроме того, Resident Evil 4 выглядит немного лучше по сравнению с версией для Playstation 2. Впрочем на Playstation 2 тоже выходили эксклюзивные части Resident Evil.

присутствует.

Если же взять Resident Evil ZERO, то игра настолько пугающе темная, с активно используемыми светотенями, что во-первых, даже не видно что мир вокруг — лишь плоская декорация. А во-вторых реально начинаешь получать удовольствие от отличной графики. Но и тут кто-то подливает ложку дегтя — актеры в роликах не очень похожи на игровых персонажей — причем мне показалось, что в самой игре они выглядят лучше. В любом случае явная разница между роликами и геймплеем идет игре не на пользу. Но зато здесь есть долго открывающиеся двери как в первом Резиденте.

Terminator 3 лично у меня выглядит в геймкьюбовской версии более светлым чем напрочь убивает атмосферу. Кроме того имеет целые куски уровней которые отсутствую в версии для Playstation2. Но! Именно эти добавочные куски сбивают весь экшн, превращают его в разрозненное действо. Нет такого ощущения всецельного погружения в игру, бешеного напора, когда невозможно отвлечься и на секунду.

Но не всегда в играх графика способна сделать всё для. Таким ярким примером является игра Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike на GameCube .

Она довольно сильно давит атмосферой поддерживаемой музыкальными темами из знаменитой серии. На фоне этого в принципе обычная графика начинает казаться буквально откровением свыше. Ради таких игр часто и покупают какие-то приставки.

Я не отметил здесь широкоизвестных игр про Mario. Но, хотя я с удовольствием играю в Марио на Super Nintendo и Nes – относительно графических достоинств той же Mario Sunshine — ничего сказать не могу — обычная графика (по моему мнению — крайне посредственная). Геймплей так же совершенно стандартен и вряд ли впечатлит если вы играли хотя бы в Ratchet & Clank на PS2 или Crash Bandicoot.

Я обладаю множеством различных приставок, включая вышеупомянутые GameCube и Playstation 2, и поэтому могу сказать, что при всех теретических плюсах





Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike (GameCube) - одна из тех игр, из-за которых стоит купить приставку. Графика поддержана настолько атмосферным музыкальным сопровождением, что происходит какое-то самовнушение и вы перестаете видеть какие бы то ни было графические недостатки игры.





Внимательно посмотрите на приведенные скриншоты - вы видите разницу между двумя играми с конкурирующих платформ? Конечно, сравнивать графику игр жанра РПГ (PS2) с платформером (GC) кажется довольно странным, но подобный паритет сохраняется при сравнении практически всех игр любых жанров. Если разница и есть, то только в мельчайших различиях. Джойстик на GameCube действительно удобнее джойстика от Playstation 2, но все эти преимущества исчезают, так как управление на кнопки обычно повешено совершенно ужасным способом (Resident Evil ZERO - движение, Metroid Prime - поворот головой, движение и тд).

более продвинутой графической системы GameCube, разницу можно увидеть лишь в относительно малом количестве эксклюзивных проектов — в вышеназванном Metroid Prime и некоторых других. Поэтому нет возможности утверждать о явном или неявном превосходстве графики GameCube над Playstation 2. Есть редкие проекты которые выглядят чуть лучше по качеству прорисовки объектов или из-за прекрасных эффектов (тот же огонь), но всё это легко может поблекнуть в свете графического великолепия игр с Playstation 2 вроде Black или Valkyrie Profile 2: Silmeria.

При этом на Playstation 2 имеется огромный перевес по количеству игр в игровом наследии и, следовательно, именно она должна вас заинтересовать в первую очередь. А GameCube всегда будет Вас гипнотизировать своей уникальной коллекцией эксклюзивов в которые Вы сможете поиграть только на кубической консоли (или, когда нибудь, на эмуляторе).

Для фанов эмуляции также замечу что в играх для GameCube бывают проблемы со звуком, но и на настоящей приставке это иногда присутствует. Например в Metroid Prime 2 когда звездолет падает на чужую планету явно ощущается какой-то притормоз, а в звуке непонятные трески.

И последнее: все приставки подключались через композитные провода идущие в комплекте, подключение другим методом может иметь другие результаты.

PLAYSTATION 2







GAMECUBE









ALIEN BREED IMPACT (XBOX 360/PC/PS3)

ALIEN BREED 90-х

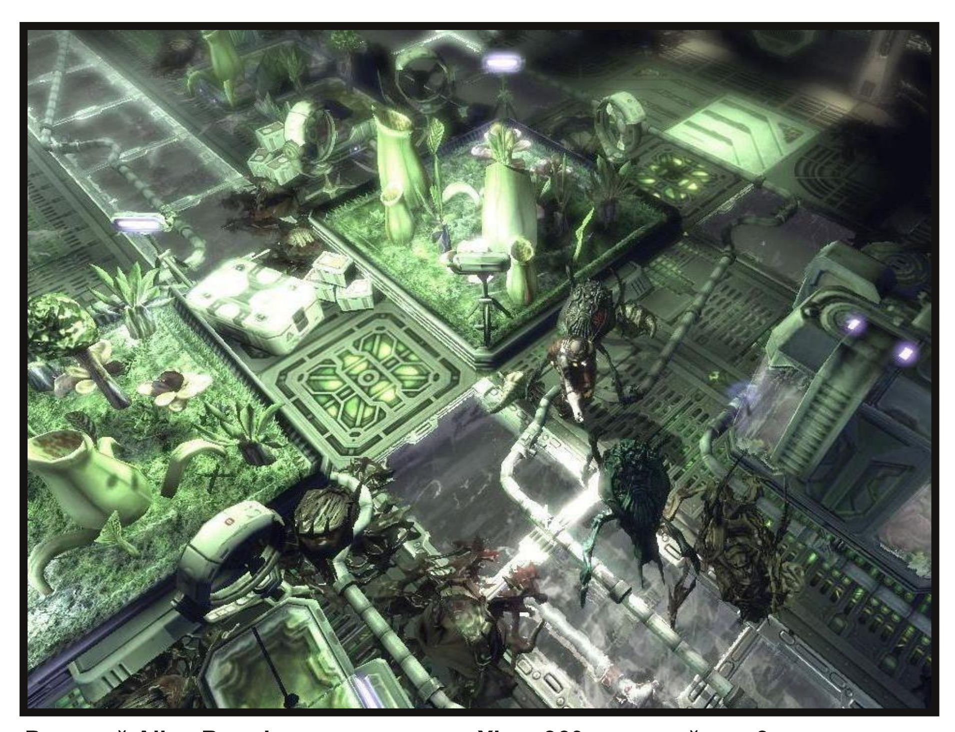
Alien Breed - знаковая игра для платформы Commodore AMIGA. С момента своего появления, а особенно версии Alien Breed'92, она почти никогда не выбывала из списка лучших игр для AMIGA. По уважаемому рейтингу GALLUP игра продержалась на верхних строчках более 33 недель!

Так как Alien Breed является клоном популярных игр Into The Eagle's Nest и Gauntlet, примерно можно представить особенности графической составляющей. Графика безусловно неплоха, но зная возможности Amiga, видя игры которые на сверхъестественном уровне смогли реализовать визуальный ряд с видом сверху (Super Stardust, The Chaos Engine 1 и 2) Вы в общем-то не откроете для себя откровений. Графика хорошая, но не более того. А популярность игры кроется именно в самом геймплее.

Точнее его вариативности. Изначально в самой первой части Alien Breed было всего 6 уровней, но последующие редакции это количество увеличили.

Идея создания игры принадлежит художнику команды Team 17 - Rico Holmes.

На тот момент он был очень вдохновлен играми Rebel Squad и Paradroid со Spectrum и Commodore 64.



Родиной Alien Breed на этот раз стал Xbox 360 - мощнейшая 3-х ядерная консоль от Microsoft. Остальные платформы получили игру значительно позже.

Rico захотел совместить потрясающую атмосферу Rebel Squad и безудержный экшен Paradroid в одной игре. Из этого однозначно должно было получиться нечто выдающееся. Действительно, так и вышло (правда в каждой следующей игре количество экшена только увеличивалось).

По сюжету игра напоминает фильм Джеймса Кэмерона "Чужие". Здесь так же есть захваченные мерзкими пришельцами-чужими станции и десантник путешествующий по многочисленным лабиринтам мертвых этажей пытающийся выжить а заодно уничтожить многочисленных врагов. Думать о то-

Движок Unreal Engine 3 в новом Alien Breed демонстрирует один сногсшибательный эффект за другим. Пляшут тени, на заднем плане дипблюр, реалистичный огонь. Плюс прибавьте к этому плавнейшую анимацию персонажа.

тальной зачистке бессмысленно - сколько бы Вы не убивали врагов, они продолжают респауниться бесконечно при возвращении на уже пройденное место. Особого интереса в игре заслуживали магазины. Это выглядело так, словно Вы проникаете в бортовой компьютер и выбираете себе вооружение. Оружие, разумеется, нужно было покупать, а для этого требовались кредитные карточки. Вот их Вы и разыскивали на уровнях игры.

Многие зоны заперты дверьми для открытия которых нужно найти ключ. Ключи необходимо иметь в максимальных количествах, так как дверей очень много и часто часть помещений так и остается недоступной.

Но это было в далеких 90-х.

ALIEN BREED XXI ВЕКА



Самое начало игры. Безбашенный десантник проникает в неуправляемое, падающее на планету, космическое судно, через обширное отверстие в обшивке, образовавшееся после мощного взрыва. Лучше бы он этого не делал - корабль заполнен ордами мерзких пришельцев.

Да, Alien Breed была очень атмосферной и увлекательной игрой, но сегодня быстрый взгляд окажется прикован не к старенькой Alien Breed, а ее новейшей реинкарнации - Alien Breed Impact/Evolution выпущенной для высокотехнологичных современных платформ Xbox 360, PS3 и PC.

Создатели - все та же легендарная Team 17 (Worms, Alien Breed, Project X, Superfrog) - не забывают потешить самолюбие владельцев старых компьютеров. Сперва на заставке появляется древний, еще амижный логотип, а следом его более современная версия, что должно сказать - это именно тот самый Alien Breed от Team 17, который мы любили много лет назад.

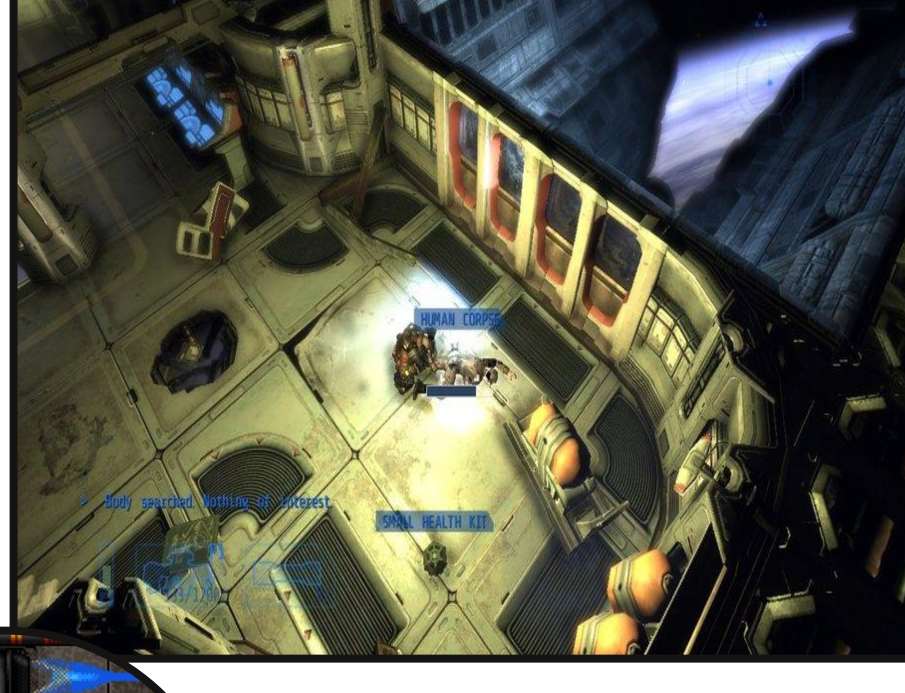
Заставка с главным меню довольно аскетичная - синие тона, прямы линии меню. Но вот графика...

Alien Breed Impact использует мощнейший игровой движок Unreal Engine 3 и следовательно весь букет феерических эффектов на который он способен - в игре представлен.

Alien Breed Impact выглядит просто фантастически. Свет от фонаря, прозрачный пол, огонь, HDR-эффекты, фокусное расстояние. Кажется уже ничто не способно удивить игрока который постоянно играет в современные блокбастеры вроде Bayonetta, Gears of War 2 или God of War 3. Но даже при таком раскладе вырывается что то вроде



Оригинальная Alien Breed с Commodore AMIGA. Спустя 20 лет мы видим довольно существенные графические изменения, не правда ли?



"Вау!". В принципе необходимо достаточно искусности чтобы Вы, видя игру, полностью перенесенную в 3D, пусть и все с тем же видом сверху, по-прежнему узнавали в ней знакомые черты и при этом понимали что игра совершенно другого технологического уровня.

И Team 17 с этой задачей отлично справилась. Вы видите примерно то что и ожидали увидеть - амижный Alien Breed с очень красивой графикой. Игра по производству, кстати, одна из самых дорогих что распространяются по сети интернет для Xbox 360 и PS Network. На ее разработку было потрачено более 2,5 миллионов долларов.

Игра начинается на терпящем крушение космическом корабле в тот момент когда он входит в густые слои атмосферы неизвестной планеты. Это сразу дает ощущение густой атмосферности, извините за каламбур.

Вы увидите те же темные коридоры заброшенной станции, разломанные вещи и тд. В полу могут быть дыры из которых выскакивают пришельцы в попытке уничтожить Вас. Полыхает огонь, освещая темные закоулки, играя причудливыми тенями на стенах.

И все это в общем-то прекрасно, но это внешняя сторона. Главный вопрос - действительно ли осталась Alien Breed Impact старой доброй Alien Breed?

И вот тут я бы дал отрицательный ответ. При всей схожести визуального ряда, Impact совершенно другая. Геймплей практически сразу уходит в сторону более интенсивного экшена. Впрочем, этого следовало ожидать — если внимательно изучить всю серию, то можно заметить что прогресс в этом направлении двигался постоянно.

Если в Alien Breed Вы с первого же момента видели кругом лежащие кредиты для покупки оружия и ключи, то здесь это ушло на задний план. Ключи по-прежнему есть, но встречаются реже.

По сути, на Amiga в Alien Breed Вы бежали сломя голову для сбора ключей, в Impact же Вы исследуете местность, постоянно нейтрализуя атаки пришельцев. При передачи сути - два эти высказывания кажутся похожими, но если вы начнете играть, то поймете какая разница на самом деле существует.



Ну и так как ушли времена 16-битных игровых машин - убитые враги также могут уже оставаться мертвыми неограниченное время без права на возрождение. Больше нет ограничений на объем памяти в 512 Кб или 1 Мб как это было на Amiga.

Возможно вы обратите внимание, что в сети интернет по данному запросу встречаются названия Alien Breed Evolution и Alien Breed Impact. Impact является портом Alien Breed Evolution, перенесенным с Xbox 360 на платформы PlayStation и PC. По сути — это все одна и та же игра, только в Impact добавлена еще 1 глава — Prologue, видимо в качестве компенсации за то что игра позже на год попала с Xbox 360 на конкурирующие платформы.

Мне Alien Breed Impact понравился, хотя он и значительно больше похож на игры вроде Expendable. Но всё же это тот самый старый добрый геймплей родом из 90-х, что существенно повышает привлекательность игры. И такие игры стоит ценить, а уж фанаты серии от Alien Breed Impact будут в восторге.

Можно сказать что Alien Breed Impact один из лучших Alien Breed-ов и при этом немного другой.

GHOSTS 'N GOBLINS ™

Capcom's universally popular Coin-op; GHOSTS 'N' GOBLINS ™, is now available for your 16-bit home computer. Capturing all the features from the ORIGINAL coin-op GHOSTS 'N' GOBLINS ™ captures every detail in true 16-bit style:

- Amiga graphics taken directly fromcoin-op ROM's
- 1 or 2 Player Section
- Amiga & IBM PC versions contain all six levels of coin-op
- Well over 100 screens to battle through
- Choice of five weapons with which to fight
- 28 enemy characters to overcome
- 4 way scrolling effect

ATARI ST ™

£19.99

™ © 1987 Atari Corporation, Sunnyvale, CA 94086. All rights reserved.

Commodore® AMIGA

£19.99

(available in ½mb or 1mb version)

™ Amiga is a trademark of the Commodore Computer Corporation

IBM

£24.99

(available in 3½″ or 5¼″, supports CGA, EGA and Tandy)

™ © Copyright International Business Machines Corporation. 1981, 1987

CAPCOM

© 1988 Capcom ™ USA Inc.
© 1990 Elite Systems Ltd.

RELEASE DATE
Europe 16th April 1990
U.K. 2nd May 1990



SYSTEMS LTD. Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, West Midlands WS9 8PW, England **CONSUMER HOTLINE: (0922) 74**



MEGA DRIVE И AMIGA

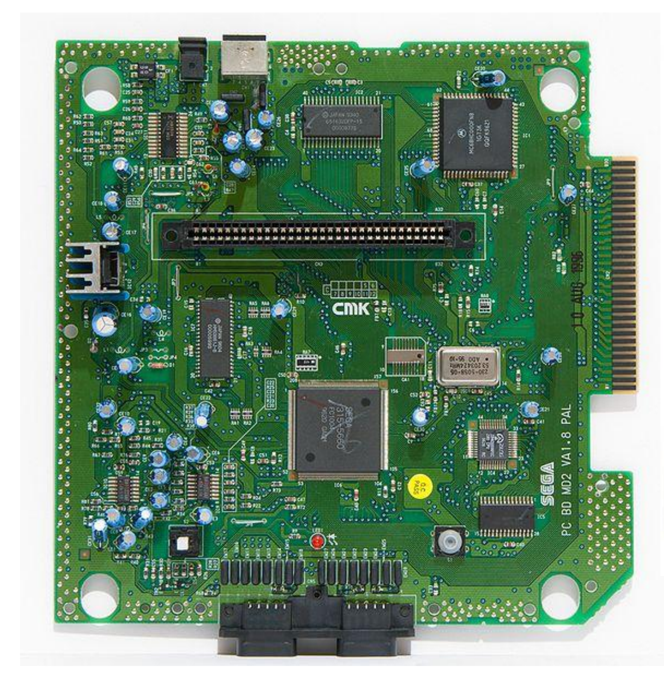
сквозь призму игр

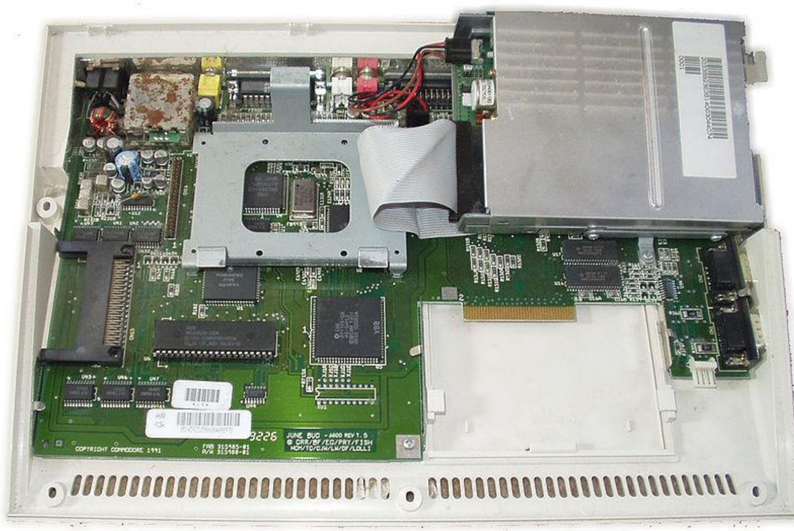
Являясь реальным пользователем компьютера Commodore Amiga, я никогда не сомневался в его уникальности и превосходстве над любым домашним компьютером 1985 года выпуска. Широкому распространению компьютера (было продано более 5 000 000 машин) способствовали, как достойные технические характеристики, так и доступные цены на игры (в том числе и из-за пиратства). Я не раз читал объявления в английском журнале Amiga Action, где предлагали свою Sega Mega Drive или SNES поменять на Amiga. Amiga (даже бывшие в употреблении) оценивались несколько выше, нежели приставки. Все конечно зависело от любви продавца к своему домашнему компьютеру. В среднем разброс цен на A500 (Amiga 500) находился в диапазоне 110-250 фунтов (влияла комплектация и количество игр идущих в комплекте, число которых могло достигать сотни).

Я приведу несколько реальных объявлений из раздела SwapShop журнала Amiga Action:

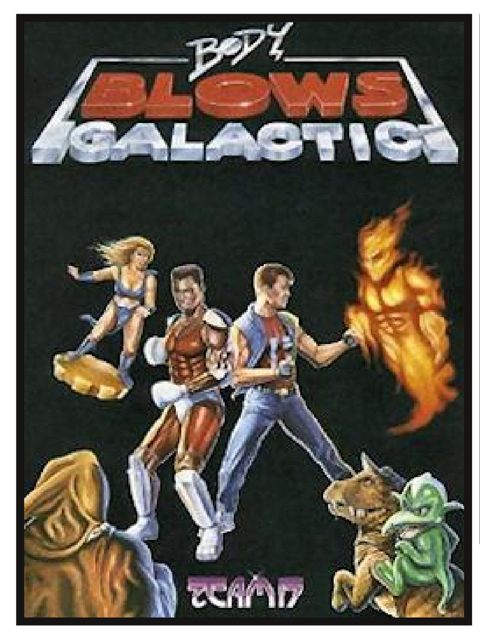
«For sale: Mega Drive with 7 games worth over £250. Will sell for £120 or swap with an Amiga. You choose games include Sensi, Speedball 2 and Another World.»

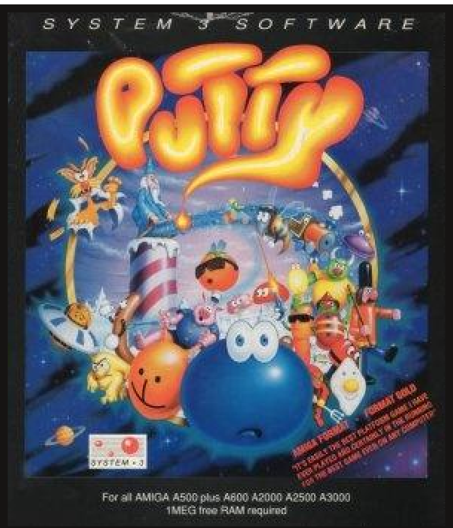
«Продается Mega Drive с 7 играми стоимостью свыше 250 фунтов. Могу продать за 120 фунтов или обменять на

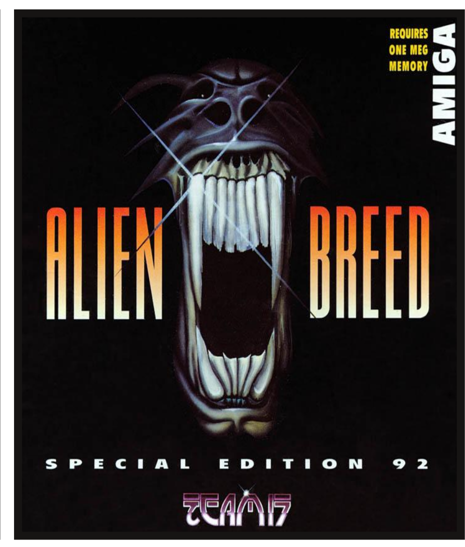




Материнская плата SEGA Mega Drive 2 (PAL) - слева, и Commodore Amiga 600 (ECS-чипсет) - справа. Сравнение "железа" - это конечно прекрасно, но может ли оно дать представление о качестве геймплея, графики?







Достойная коллекция игр - главный критерий при выборе игровой системы. Сверху страницы - Amiga, снизу - Mega Drive.

Amiga. Ваш выбор включает игры Sensible Football, Speedball 2 и Another World.»

«For sale Amiga 500, V1.3/2.4,mouse, 2 meg. £170.»

«Для продажи Amiga 500, kiskstart 1.3/ Workbench 2.4, мышка, 2 мегабайта памяти. 170 фунтов.»

«For sale A600, 2 meg, games, joystick,mouse, good condition. Worth £300 sell for £150.»

«На продажу Amiga 600 с 2 мегабайтами оперативной памяти, джойстиком, мышкой, в хорошем состоянии. Ценностью в 300 фунтов — продаю за 150.»

Безусловно, на Amiga великолепная многозадачность, удобные и дешевые программы, красивые игры идущие со скорость 50 кадров в секунду. Но восхищаясь какой-то платформой легко можно выпасть из реальности и начать выдавать желаемое за действительное. Поэтому нужно использовать самоконтроль, которым и является данный материал.

Да, на Amiga отличная многозадачность, но нужна ли она, когда вы играете в игры?

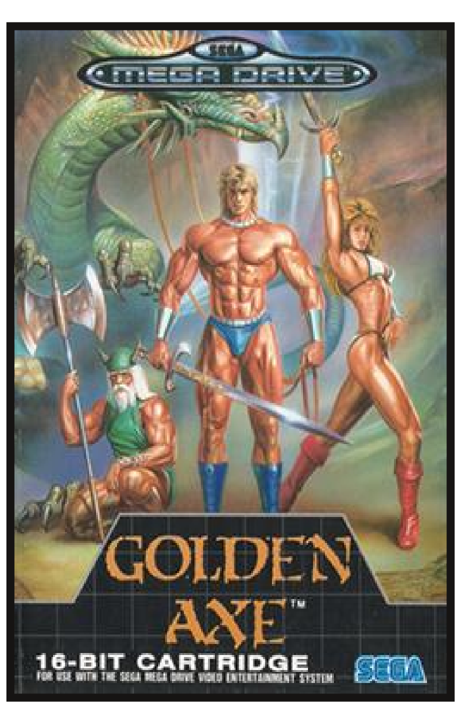
Да, на Amiga постоянные 50 FPS, но и Mega Drive плавностью не обделена.

Amiga OCS/ECS выдает впечатляющую красочную картинку, но и другие игровые приставки делают что то аналогичное.

Поэтому самый не предвзятый тест - увидеть все собственными глазами. Зачем рассказывать, что на заднем плане игры Dynamo скроллируются коппер-эффекты, если можно посмотреть — а что подобное есть на других игровых системах.

Конечно, Amiga, как домашний компьютер 1985-1994 года вне конкуренции. Но если сравнивать с 16-битными





Golden Axe - игра настолько колоритная, что вероятно впервые дала возможность ощутить всю прелесть и качество игр с аркадных автоматов не выходя из дома. Безусловно третья часть вне конкуренции.



Contra Hard Corps на Mega Drive настолько великолепно выполнена, что каждый кадр игры воспринимается в полнейшем восторге от тех трюков, что вытворяют программисты и аппаратная часть приставки с графикой.







Игра Universe - это фантастика. На обычной Amiga 500 со стареньким OCS-чипсетом в реальном времени отображает 256 цветов, чего быть просто не может! И все же это факт.

игровыми приставками, где выходили дорогущие блокбастеры (Contra Hard Corps, Golden Axe, Street of Rage) — сможет ли Amiga устоять? Кроме того, важно понимать большое отличие в стиле игр.

Если на Mega Drive сильный упор сделан на мощный экшен, то Amiga предлагает большое количество игр заставляющих задумываться — это Cedric, Reunion, Shadow of the Beast 3 и тд. Нельзя сбрасывать со счетов и крайне атмосферную музыку воспроизводимую чипсетом Amiga.

Но все же мы попробуем сложить общее представление об игровых системах, рассматривая их сквозь призму игр.

В нашем турботесте два представителя — Mega Drive и Amiga.

Я не стану сравнивать их технические характеристики, так как если можно увидеть и оценить графику, то можно сделать и более точные выводы.

Я не буду сравнивать одинаковые игры, чтобы увидеть разницу, так как это ничего не доказывает, кроме факта, что тот или иной разработчик халатно отнесся к портированию. Обе системы позволяют продемонстрировать превосходную графику.

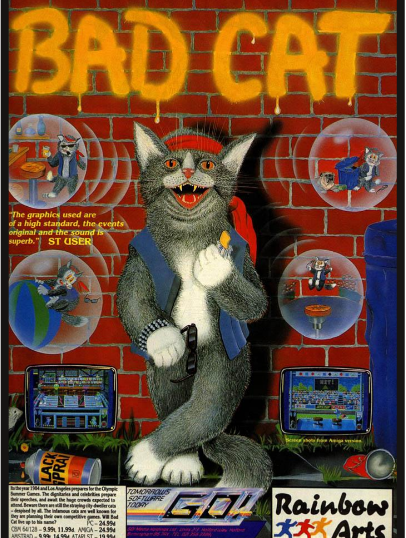
Пусть Mega Drive теоретически слегка ограничена размером картриджа, но как показывает время, это не стало фактором существенно ухудшающим ту же анимацию или разнообразие врагов в играх. Все таки 32 мегабита помещающихся в картридже — довольно внушительный объем. А игр превосходящих этот размер на Amiga не настолько много, чтобы говорить о существенном перевесе. Кроме того Sega,





Sonic the Hedgehog - ежик Соник - игра принесшая всенародную любовь приставке Mega Drive.







Skeleton Krew прекрасно работает на любой модели Sega Mega Drive, а для игры на Commodore Amiga подойдет только мощная 32-битная модель с AGA-чипсетом (Amiga 1200, Amiga 4000).

портирование на Amiga, проводила просто ужасно — практически не задействуя чипсет, вешая все на не такой уж и мощный Motorola 68000 7Mhz.

Я так же не буду сравнивать AGA-Amiga с Mega Drive в виду существенно большей мощности этих моделей Amiga (32 бита, 256 цветов из 262144-цветной палитры). В конце-концов на этих машинах уже работали внушительные 3D-игры.

Фактически AGA-шная Amiga CD32 (консоль от Commodore — стартовала в сентябре 1993 года) пыталась бороться с Sega Saturn – приставкой следующего поколения существенно превосходящей Mega Drive.

Другими словами, сравнивается только визуальный ряд игр с OCS/ECS графикой и Mega Drive, а плавность высока везде.

Сравниваются только игры самых распространенных жанров (по классификации Super Leagues журнала Amiga Action): Platform, Beat'em-up, Shoot'em-up, Arcade Adventure.

Чтобы не было разногласий, договоримся о следующих значениях данных терминов.

Platform – игра требующая от игрока преодоление различные препятствий (ям, шипов) используя для этого висящие в воздухе платформы. Обычно уровни достаточно длинны и используют скроллинг (движение экрана).

Классические представители платформеров — Super Mario Bros. (NES), Donkey Kong Country (SNES), Sonic the Hedgehog (Sega Mega Drive), Kid Chaos (Amiga).

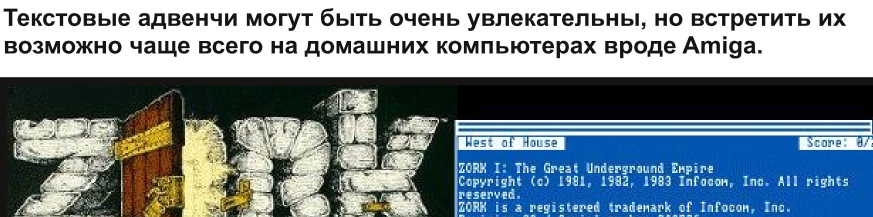
Beat'em-up — игра с уклоном в рукопашный бой, где вам требуется проходить уровни (обычно скроллируемые) используя удары руками и ногами против безжалостных банд, а так же подбирая на непродолжительное время предметы способные служить более грозным оружием. Часто зайдя в определенную локацию герой обнаруживает, что экран дальше не движется и только после победы над всеми врагами загорается надпись, подобная «Go» и он может продолжить путь.

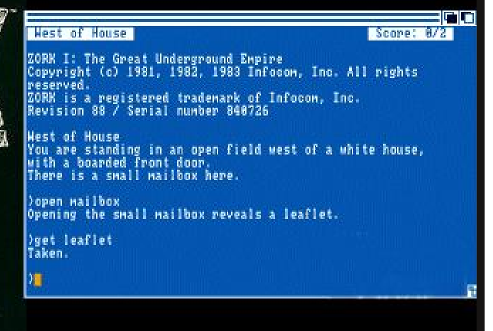
Представители данного типа игр — Double Dragon (NES), Final Fight, Undercover (SNES), The Strangers (Amiga).

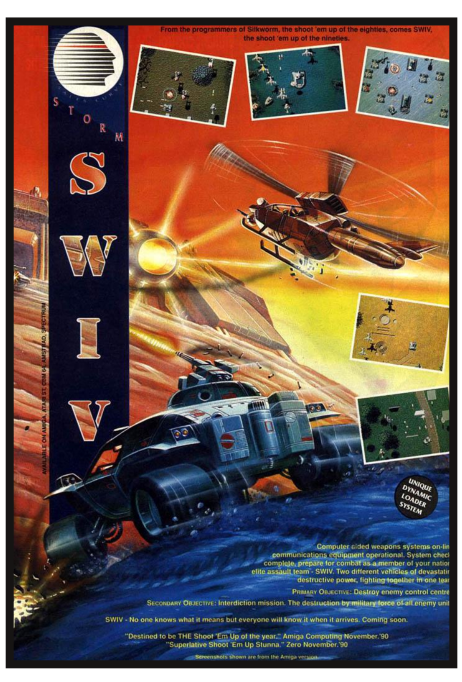
Shoot'em-up – игра-боевик, где герой должен уничтожать на экране толпы врагов используя огнестрельное оружие.

Игры этого плана отличаются быстрым геймплеем, где на раздумие почти нет времени. Представители —

Текстовые адвенчи могут быть очень увлекательны, но встретить их возможно чаще всего на домашних компьютерах вроде Amiga.

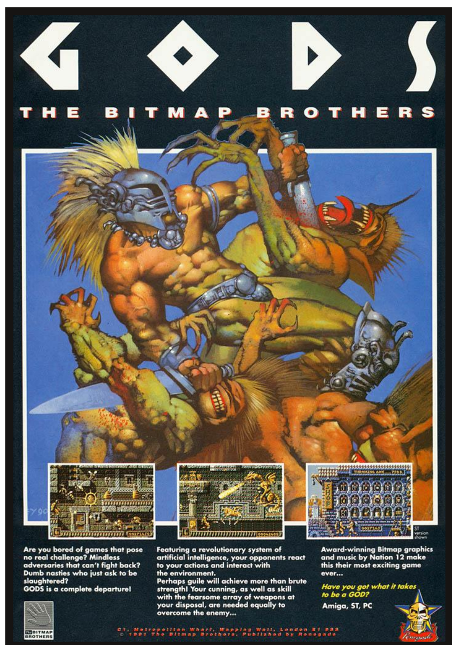














Contra: Hard Corps (Sega Mega Drive), Turrican (Amiga).

Но так как я отметил выше — данная классификация соответствует Super Leagues журнала Amiga Action (как по определению, так и по написанию названий жанров) и по ней игры боевики и космические леталки-стрелялки (так называемые shmup-ы) объединены. Поэтому в этом же жанре отметим игры, где маленький космический кораблик на экране выносит толпы вражеских истребителей и чужеродных форм жизни — примеры - Xenon 2, Tyrian, Raptor, R-Type.

Arcade Adventure — игра с комбинированными элементами приключенческих игр и игр действия. То есть в эту категорию попадают игры с исследованием мира, загадками и достаточно активным действием. Примеры подобных игр — Shadow of the Beast (Amiga), Pirates of Dark Water (Sega Mega Drive).

Данные классификации используются только для того, чтобы вы могли понять о какого вида играх при сравнении идет речь. Чтобы картина была более полной добавим от себя еще одну категорию - Slash'em-up.

Slash'em-up — полностью аналогичен Beat'em-up, так как является его производной, но вся битва ведется рубящим оружием (сабли, мечи, топоры) — примеры игр – Knights of the Round (SNES), Golden Axe (Sega Mega Drive).

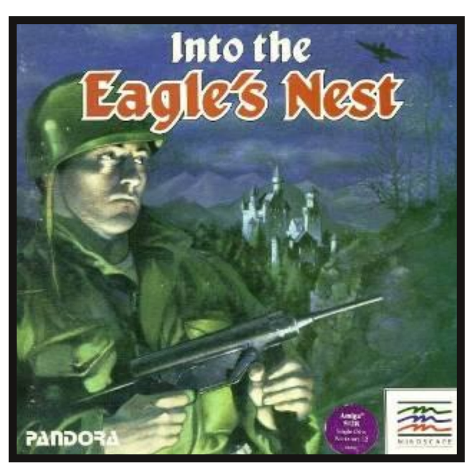
Вот эти категории игр были отобраны для сравнения. Конечно, за бортом осталось множество разнообразных стратегических игр и есть чему похвастать на обеих платформах — Settlers, D-Day, K240, Dune. А также огромный пласт спортивных игр. Правда, здесь, несмотря на то, что на Amiga есть отличные игры, на ум сразу приходит футбол - Sensible World of Soccer, а он, конечно, не способен противостоять таким колоссам как FIFA 94/96/97 с Mega Drive.

Прежде чем окунуться в сравнение игр, все же чего предположительно стоит нам ожидать?

Amiga на чипсете OCS способна одновременно показать до 4096 цветов, так называемый режим HAM (он же HAM6).

Как это может повлиять на игры? Честно говоря скорость вывода графики в таком режиме очень низка. Например Джей Майнер (один из создателей







Amiga) был настолько разочарован скоростью HAM-режима, что попросил удалить его из прототипа. К счастью, это сделано не было - режим очень пригодился для просмотра фотографий.

Тем не менее разработчики игр вполне справились с задачей недостаточности скорости, но режим этот в играх был не популярен.

Безусловно игры использующие HAM-режим на Amiga есть — это например Pioneer Plague — мультискроллинговый shoot'em-up выпущенный в 1988 году для OCS-машин (Amiga 1000). В общем то это была первая коммерческая игра полностью использующая HAM.

Просто представьте себе — обычный недорогой домашний компьютер на котором в экшен-игре отображается в движении 4096 цветов! Причем это могла быть модель 1985 года.

Но обычно HAM задействовали в интро или статических заставках к играм: Phantom Fighter, Robocop 2, Strip Poker 1 & 2, Covergirl Strip Poker и так далее.

Другими словами, для игр вообще закрываем глаза на то, что на Amiga существует режим HAM (Hold and modify), так как процентное соотношение его использования ничтожно мало.

Что касается обычных режимов, то Amiga могла показывать на экране 32 цвета или, если задействовался режим EHB (Extra Half-Brite) – режим половинной яркости — 64 цвета. Игра Abandoned Places 2 как раз использует 64-цветный

Из сравнения сразу были исключены AGA-игры. Во-первых, Commodore Amiga на AGA-чипсете - это уже мощные 32-битные машины способные выполнять даже трехмерные игры. Во-вторых, количество цветов отображаемых AGA-чипсетом также бьет все рекорды. Разве можно противопоставить что-то колоссам подобным T-Zero или Super Stardust с Amiga - тут и ренедренная графика и объемные эффекты идущие в реальном времени, восхищающие до онемения палитровые эффекты. И, в принципе, первое впечатление от знакомства с этими играми повергает вас в шок при осознании, что такая красота легко крутится на 14 Мегагерцах.







Картинка с оком в режиме 4,096 цветов (HAM), разрешение 352*480, создана в 1989. Фотография попугая так же в режиме 4096 цветов. Любая Amiga могла такое начиная с самой первой модели 1985 года - Amiga 1000. HAM нашел применение и в играх, но обычно его использовали для красивых заставок (Robocop 2, Covergirl Strip Poker и тд).

режим.

Если вы фанат Amiga, то можете натолкнуться на утверждения, что на OCS Амигах нет режима EHB. На самом деле это не так, или точнее, не совсем так.

На OCS Амигах (Amiga 1000, Amiga 500 и так далее) EHB все же есть.

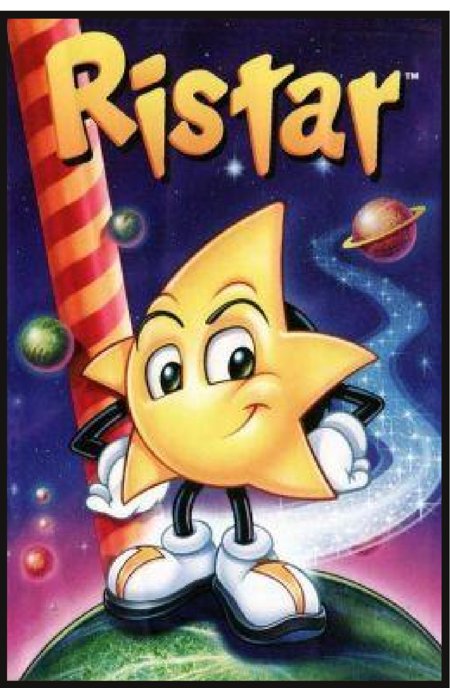
Приведу слова Toni Wilen-a (разработчика эмулятора WinUAE): “EHB is OCS feature» - “EHB является функцией OCS».

А обратное утверждение происходит из следующего факта: в самых первых Amiga 1000 продававшихся в США режим Extra-HalfBrite был недоступен. Вышедшие позднее Amiga 1000 собранные в Германии – этот режим уже имели.

Но большинство игр в теории использовало от 16 (Midnight Resistance) до 32 цветов (Gods (20 цветов), Stardust — на обычных уровнях 32, в тоннелях более 100 цветов). Почему в теории?

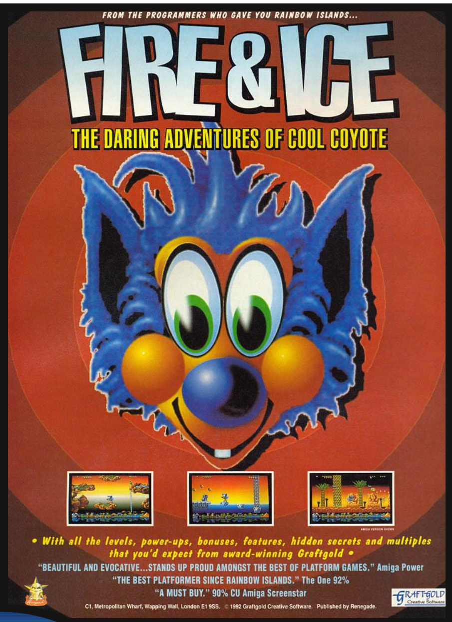
Не стоит забывать о графических эффектах заднего плана создаваемых коппером. И хотя все это обычно оставалось в рамках 64 цветов (иногда побольше — Beast 3 – более 100 цветов) — смотрелось великолепно.













Я понимаю, как выглядят такие заявления, когда мы просто обязаны видеть не более 32 цветов в динамичных играх на Amiga, а их количество порой зашкаливает за сотню — но так оно и есть!

Тогда возникает вопрос: если на Amiga настолько удивительный чипсет OCS – мог ли он показать еще больше цветов не в режиме HAM?

Невероятно конечно, но мог.

Квест Universe отображался на штатной Amiga 500 в 256 цветах. Для этой игры использовался особый режим получивший название S.P.A.C. (Super Pre-Adjusted Colour). Об этом более подробно рассказывает журнал The One, где разработчики игры поделились своими достижениями.

В данном случае программист Gary Hanclough объяснил, что ему было поручено создать утилиту которая могла бы отображать на экране 256 цветов (как в PC-версии), потому что когда художники передали графику для вставки в игру, после ее конвертации с понижением количества цветов — результат получился удручающий и это никого не устроило.

Задача программистам стояла — сделать во что бы то не стало 256 цветов на экране OCS Amiga!

Но ведь OCS/ECS чипсет не может отображать 256 цветов!

Gary Hanclough это смог сделать в Universe и она действительно идет в 256 цветах (и даже более) на любой Amiga.

Судя из названия режима - Super Pre-Adjusted Colour - S.P.A.C. использо-



Игра Shadow of the Beast на Commodore Amiga в 1989 году установила новые стандарты качества графики. Кроме того, программисты из Reflections смогли создать графику, которая демонстрировала на экране не стандартные 32 или 64 цвета, которые возможны на OCS чипсете, а более 100 цветов. И это не считая заставок в режиме HAM.



Land of genesis существует только на 32-битных AGA-машинах и еще раз наглядно показывает своей графикой почему из сравнения были исключены все игры для AGA-чипсета Commodore Amiga.





IK+ вышедшая на Amiga в 1988 году (порт с 8-битных машин) мне очень сильно напомнила великолепный по реалистичности файтинг 1985 года The Way of the Exploding Fist.

вал какие то трюки с палитрой.

Музыкальные способности Amiga так же впечатляли. Но и здесь не обошлось без чудес — вместо 8-битного звука Amiga может проигрывать 14-битный (используя дополнительный бит громкости) — чем не преминули воспользоваться разработчики многочисленных программ редактирования аудио. Но нам важны сейчас именно игры.

А что в данном случае могла бы предложить Sega Mega Drive?

Забегая немного вперед, скажу, что готовя этот обзор мне Mega Drive показалась более предпочтительной системой именно с точки зрения игрока желающего избежать любых сложностей с использованием игровой системы. Посудите сами — купив Mega Drive в 1988-1989 году вы могли больше не заботится не о чем кроме игр, которые покупаете. Любой картридж для вашей системы прекрасно работал. В то же время на Commodore Amiga начиная с 1985 года, как и на любой компьютерной системе, характеристики существенно разнились. Например базовая Amiga 1000 комплектовалась 256 Кб чип-памяти. И игры тех лет вполне работали на таком объеме (Brataccas, Delta Patrol) — но не будем их сравнивать с Mega Drive. Со временем требование к качеству игр росло и хотя аппаратная часть по сути не менялась, игры становились красивее. Им, следовательно, требовался все больший и больший объем памяти. И

ТАКАЯ ЦВЕТАСТАЯ COMMODORE AMIGA (OCS)

Когда Core Design заявляют, что им удалось добиться отображения 256 цветов на чипсете OCS - знайте, они лукавят. На первом же экране с игрой, где летят астероиды - 284 цвета. Скриншот это подтверждают. И не подумайте, что подсчет был неверен. Alien 3 использует 34 цвета, а переходные заставки в нем всего 13 цветов. Поэтому 284 цвета выдаваемые OCS-машиной - это бесспорный факт! Уникальный режим Super Pre-Adjusted Colour поистине творит в игре Universe чудеса.



Знаменитый Lionheart также безразлично относится к тому факту, что OCS-чипсет способен отображать 32 либо 64 цвета. Первый уровень великолепно чувствует себя в 153 цветах! И если вы удивлялись почему же так здорово выглядят амижные игрушки, даже если их сравнивать с 256 цветными играми для IBM PC, то ответ как раз нужно искать здесь. Во многих из них цветов отображалось куда больше, чем вы могли себе представить.





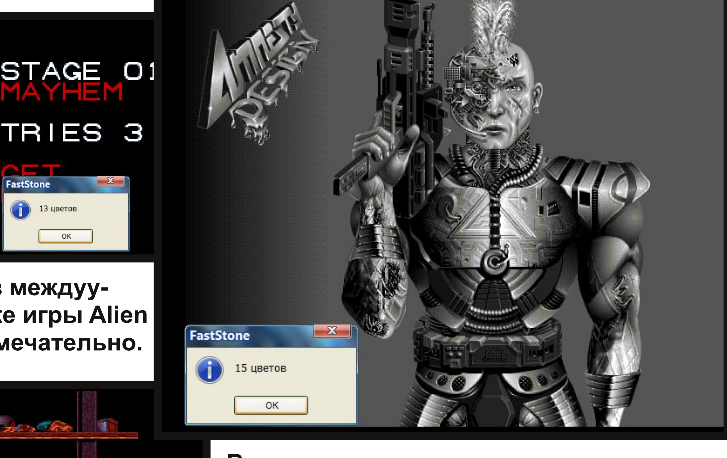
Посмотрите на амижную заставку игры Robocop 2 - вам это не привиделось. Действительно 1405 цветов на экране монитора компьютера выпущенного в 1985 году. Разумеется, это волшебный режим HAM (до 4096 цветов) способный и не на такое.



Эксклюзивная Shadow of the Beast 3 также встречает вас колоритными HAM-заставками - 2097 цветов выдает ваша старенькая OCS Amiga. Впрочем и в самой игре количество цветов превосходит сотню.

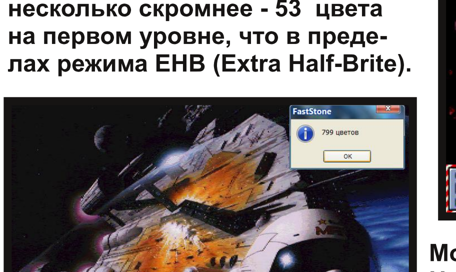


Динамичная заставка Kid Chaos радует игрока 110 цветами, но в самой игре их количество несколько скромнее - 53 цвета на первом уровне, что в пределах режима EHB (Extra Half-Brite).



Всего 13 цветов в междууровневой заставке игры Alien 3, а смотрится замечательно.

Выполненная в градация серого заставка из игры Reunion состоит всего из 15 цветов.



Мощный shoot'em up Uridium 2 способен сразу покорить ваше сердце уже первой заставкой в режиме HAM.



Используя даже обычный 32-цветный режим игры выглядят очень красиво, например The Chaos Engine или Lollypop .

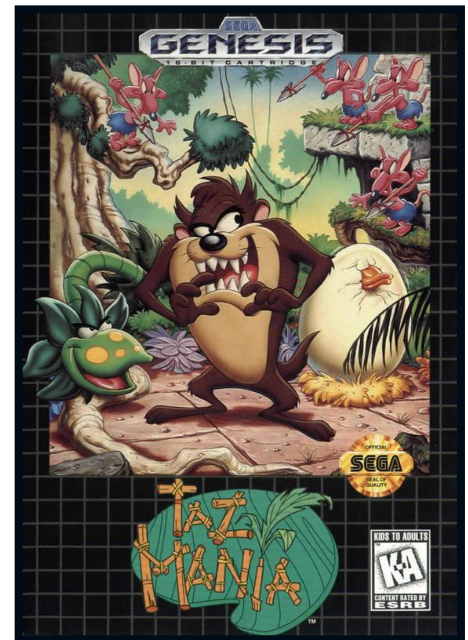
ВСЕ СКРИНШОТЫ СНЯТЫ С OCS-ВЕРСИЙ ИГР ДЛЯ COMMODORE AMIGA

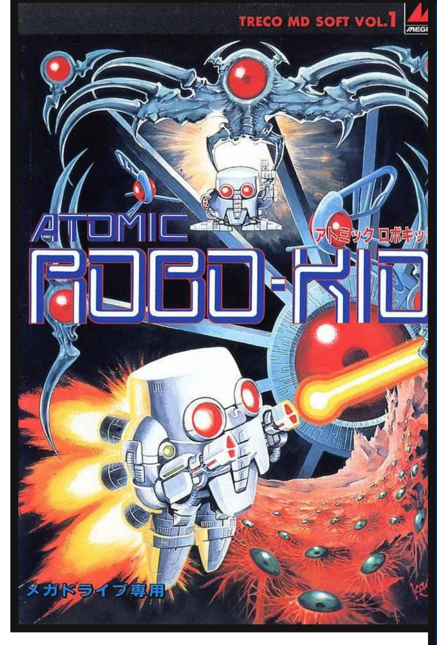
ничего не оставалось другого пользователю-игроку, как докупать память для своей машины, что стоило весьма не дешево.

Например в 1994 году из 20 игр продаваемых в магазинах (взяты подряд из каталога опубликованного в Amiga Action) — 15 требовали 1 Мб оперативной памяти (Body Blows, Arcade Pool, Beneath A Steel Sky, Dune 2, Elite 2, Mortal Kombat, Cannon Fodder, Rise of the Robots и тд) , и только 5 могли довольствоваться 512 Кб (Chaos Engine, Swiv, Walker, Soccer Kid).

Безусловно и игры расчитанные на 512 Кб весьма хороши, как по графике/музыке, так и по плавности - Soccer Kid или Chaos Engine выше всяких похвал. Да и идущая на 512 Кб Elite способна захватить игрока на долгие месяцы, ведь она имеет новую графику, где изображена в цвете поверхность любой посещаемой планеты, жители ее населяющие и многое другое.

Но суть в том, что к определенному времени вы должны были однозначно произвести апгрейд своей Amiga. Кроме того были такие припятствия, как kikstart, который устанавливался на этих машинах. В новых компьютерах стояли новые kikstart – микросхемы содержащие часть операционной системы Amiga. И из этого следовало, что если даже вы покупаете новую навороченную Amiga с расширенным ECS чипсетом и целым 1 Мб памяти — это не отдаляет вас от проблем, так как скорее всего старые игры для OCS-чипсета и старого kickstart не станут работать на вашей машине.





Из за этого приходилось использовать различные аппаратные трюки названные kickswitch (позднее это стало возможно программными методами).

Но даже и это не гарантировало, что на своей Amiga вы поиграете в любые игры созданные для Amiga. А вот на Sega Mega Drive вы играли в любые игры для Sega Mega Drive!

И ярким противопоставляющим примером здесь может служить следующий: Aladdin, James Pond 3, Lion King, Skeleton Krew по прежнему прекрасно работали на первой Mega Drive, а вот у амижных версий все старые Amiga оказались за бортом.

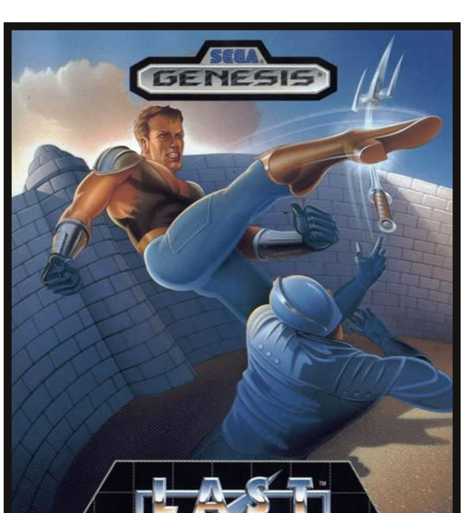
Эти игры могли запуститься только на новейших 32-битных Amiga 1200/4000 с чипсетом следующего поколения — AGA.

По сути, Amiga с чипсетом AGA и 32-битной процессорной мощью для Mega Drive не конкурент — слишком большая пропасть при сравнении мощности этих систем в пользу Amiga. Но по-факту, хотя AGA-игры при всей своей 256-цветности и смотрелись великолепно, все же не настолько, чтобы это вызывало шок. Если не брать во внимание такие графические шедевры, как игру Super Stardust (AGA), разница между OCS и AGA играми была видна невооруженным глазом, но по сути не принципиальна. OCS/ECS игры тоже выглядели очень красиво, особенно с копер-эффектами.

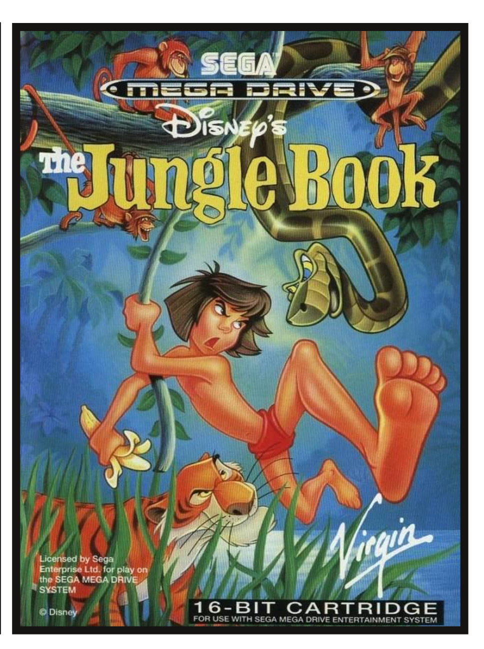
Несмотря на то, что Aladdin на Amiga был 256-цветным, смотрелся он совершенно так же как и на Mega Drive, даже слегка похуже, так как разработчики амижной версии убрали зачем то градиенты на задних планах и сверху добавили непритязательную широкую черную полоску отображающую игровую информацию.

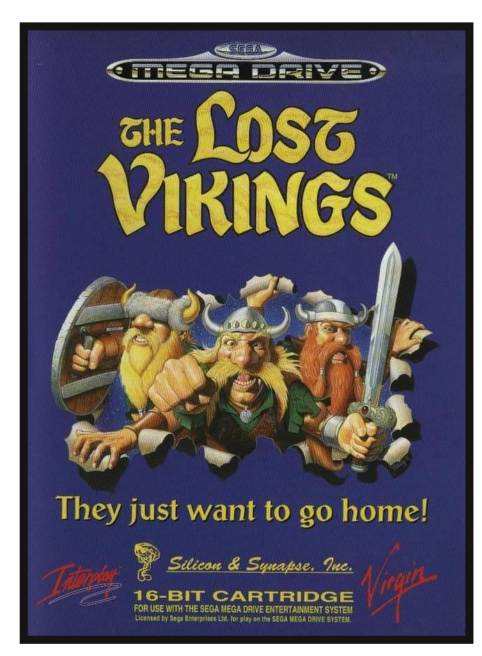
То есть на Mega Drive вы по прежнему могли играть в самые хитовые игры, а на Amiga вам уже приходилось думать о замене компьютера целиком на другую модель. И это не упоминая эксклюзивные игры, которые создавались только для AGA-чипсета — Banshee, Super Stardust и тд.

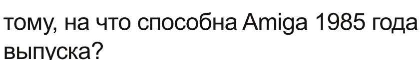
Итак, слегка коснемся возможностей графической части Mega Drive — могла ли она хотя бы немного приблизиться к



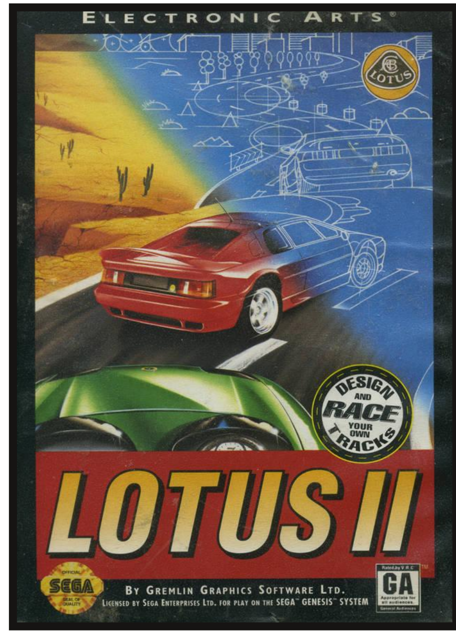












тому, на что способна Amiga 1985 года выпуска?

Mega Drive попала в руки первых игроков в конце 1988 года (29 октября).

Для начала можно сказать, что Mega Drive могла отобразить на экране до 61 цвета. То есть в принципе это примерно тоже, на что была способна Commodore Amiga в режиме EHB (если не считать, что первые игры (1985-1987) на Amiga использовали малое количество цветов и в большинстве своем (1985-1986) являлись графическими текстовыми приключениями).

Sega Mega Drive использовала 9 битную RGB палитру, что означает 2 в 9 степени = 512 цветов.

Можно было получить на экране 61 цвет из палитры в 512 в силу того, что цвета выбирались из 4 палитр, в каждой из которых один цвет являлся прозрачным и следовательно не мог быть отображен..

Даже на этом этапе можно видеть, что графически в играх действия Mega Drive в принципе не могла уступать Amiga.

Но ведь на Amiga был HAM (4096 цветов) о котором мы договорились не вспоминать!

Могла ли Sega Mega Drive противопоставить хоть что то такому режиму?

И действительно Mega Drive могла вступить в единоборство и на ниве количества отображаемых цветов.

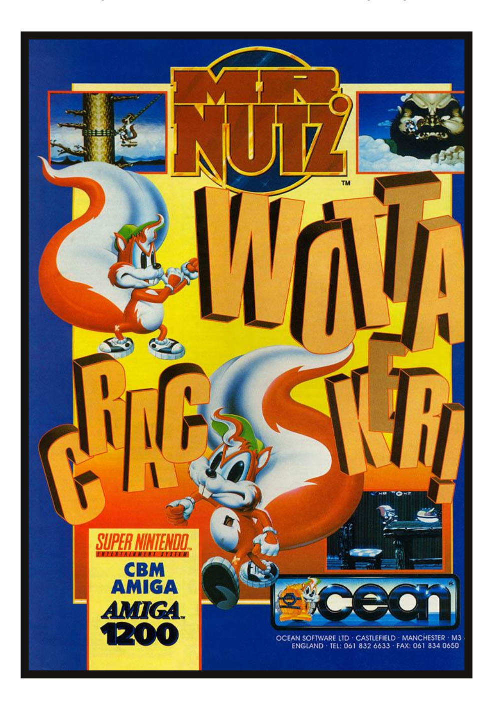
61 цвет приставка показывала без растровых эффектов. Используя же shadow (теневой) и highlight (яркостный) режим Mega Drive способна была отобразить до 1536 цветов!

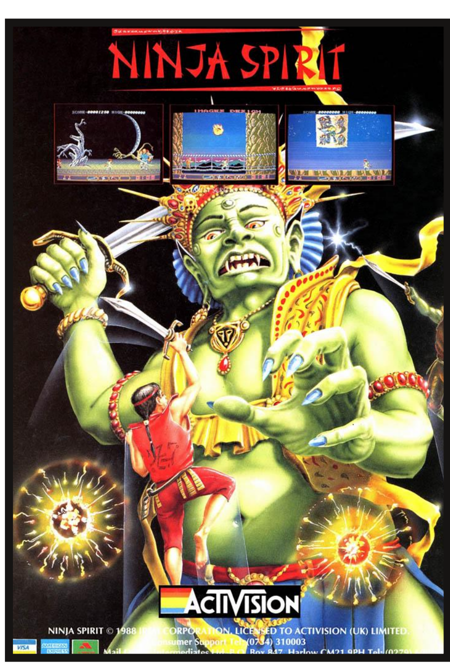
И на Mega Drive такие игры создавались. Например режим shadow/highlight использует игра

Castlevania Bloodlines для отображения уровня Versailles.

Кроме того Mega Drive существенно превосходит Amiga по количеству отображаемых аппаратно и проверяемых на столкновения спрайтов. Если амижный OCS-чипсет следит за 8 спрайтами, то Mega Drive – за 80.

Следовательно, теоретически мы выяснили, что игры для Sega Mega Drive в принципе не должны уступать играм с Commodore Amiga, а могут и превосходить. Но, как вы знаете — любым умозаключениям грош цена если их не проверить на практике. Поэтому начинаем реальное сравнение игр двух систем. Отобраны наиболее яркие жанровые представители обеих платформ, по возможности эксклюзивные. Первый жанр для рассмотрения — beat'em-up.







BEAT'EM-UP

Mega Drive

Street of Rage 1-3 (MD)



Street of Rage – оригинальная игра для Sega Mega Drive — один из мощнейших в мире beat'em-up-ов. И если вы фанат жанра, то только ради этой игры уже стоит купить приставку.

Что-то противопоставить Street of Rage крайне сложно — эталонный геймплей, красивейшая графика (особенно вечерние уровни), интересные эффекты, колоритные персонажи (включая врагов). Управляя, выбранным из трех (в первой части), персонажем (Adam, Axel или Blaze), каждый из которых обладает особыми ударами, вы идете по городу противостоя банде мистера X. На помощь может прийти супер-вызов - нажав особую кнопку вы увидите, как экран быстро начнет двигаться к началу уровня, где подъедет полицейская машина, откуда полицейский произведет залп из базуки.

Игра оказалась настолько успешной на приставке, что ее позднее перенесли на аркадные автоматы, а дизайн уровней и другие качества были высоко оценены практически всеми журналистами писавшими обзоры Street of Rage.

На Mega Drive вышло 3 части игры - и это безусловно шедевр в жанре beat'em-up. Каждая часть более красива и динамична. Апофеозом на Mega Drive служит третья



часть, где ураганный геймплей сочетается с новыми персонажами. Теоретически игра ограничена этими тремя частями. Но на самом деле есть и четвертая. Ее создание было поручено компании Core Design для следующей платформы Sega – Saturn. И игра была создана, но у Sega и Core Design возникли разногласия из-за портирования Street of Rage 4 на конкурирующую приставку Playstation. Из-за конфликта Sega отозвала название и игра была переименована в Fighting Force. Но от этого, как понимаете, на самом деле ничего не меняется.

Growl (MD)



Growl – beat'em-up про 4 храбрых рейнджеров (Gen, Burn, Khan, Jack) сражающихся с браконьерами. В игре происходит много неожиданных событий и так же игроку приходится часто подбирать разнообразное оружие. Например в одном уровне вам станет помогать слон. Игра является портом с аркады и крайне увлекательна.



Comix Zone (MD)

Comix Zone – уникальная игра, где герою приходится путешествовать в нарисованном (или рисуемом в реальном времени) комиксе. Многочисленные приемы, которыми



наделен герой Скетч Тёрнер помогают в этом нелегком деле. Игра является шедевром и создана специально для Mega Drive, но слишком коротка. При этом имеет две концовки. Перемещаясь по комиксу вы должны сами выбирать на какую страницу прыгните в следующий момент, чтобы расправиться с негодяями.



Batman Forever (MD)



Batman Forever - beat'em-up с фотореалистичной графикой. Она настолько «настоящая», что в это невозможно поверить. Главный герой и многочисленные враги — не рисованная картинка - а живые люди — и это дает игре совершенно уникальную атмосферу и неповторимые впечатления. В принципе, ради этой игры можно было забыть про все, потому что сложно даже представить что бы могло быть еще великолепнее по графике на Mega Drive. Эта игра вызывает такой же шок восторга при первом знакомстве, как и игра из жанра fighting (драка один на один) — Mortal Kombat именно благодаря похожей, и такой «взаправдашной» графике.



Вывод (Mega Drive)

Один только звездный Street of Rage способен поднять Mega Drive на самую верхнюю ступеньку пьедестала почета. Идеальная трилогия вышедшая на приставке вполне может толкнуть вас бежать в магазин за покупкой приставки. Потому что это шикарный игровой процесс, отличная графика и колоритная музыка (особенно во второй части). Но и кроме Street of Rage (она же имеет название Bare Knuckle: Furious Iron Fist) на Mega Drive достаточно большое количество качественных beat'em-up, которые так же не оставят вас равнодушным. Это злобный Splatterhouse 2-3, невероятно реалистичный Batman Forever (живые люди у вас на экране телевизора), уникальный Comix Zone и почти мультипликационный Battletoads & Double Dragon, не говоря уже о великолепной реализации самих Battletoads.

Mega Drive для фаната beat'em-up – настоящий рай и игры этого жанра здесь действительно стоящие.



AMIGA

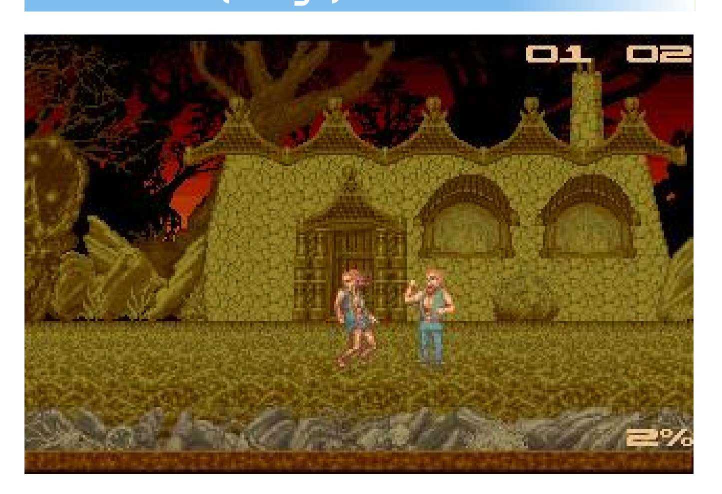
Double Dragon 3 (Amiga)



Double Dragon 3 – очень хорошая игра на любой платформе. На Amiga она ничем не выделяется от других версий, разве что выглядит не хуже, чем порт на IBM PC. Каких-то суперспецэффектов в игре нет, но все движется довольно плавно и играется хорошо. Если вы фанат этой игры то данная версия достаточно хороша для того, чтобы поиграть в нее именно на Commodore Amiga.



Beastlord (Amiga)



Beastlord — завораживающая игра. Назвать ее beat'em-up язык не поворачивается, так как при всех внешних атрибутах, она склоняется к медитативности. Но с первых же секунд вы будете очарованы графикой и невероятно атмосферными звуковыми эффектами — пение птиц, шорохи и т.д. В большинстве журналов игра не завоевала высокой оценки, но причина этого в том, что она как-то вне намеченного жанра, я бы ее больше отнес к Arcade Adventure. Эта игра очень быстро сможет показать вам насколько Amiga – по духу — другая игровая платформа.



Freddy Hardest in South Manhattan

Freddy Hardest in South Manhattan - beat'em-up от компании Dinamic содержит в себе довольно интересную формулу построения игры, оставив принципы использо-



ванные ими в создании игр для ZX Spectrum, и хотя графика, скажем так, не блещет, а плавность скролла оставляет желать много лучшего, все же продолжения приключений знаменитого Freddy привлекут многих. Жаль, что на этот раз придется бить по таблу не в космосе.

Вывод (Amiga)



Можно ругать за выбор игр для сравнения, но дело в том, что положа руку на сердце, можно сказать — на Amiga практически нет beat'em-up-ов. Можно бы было назвать еще Battletoads вышедший на Amiga в не самой лучшей реализации, низкоцветный Final Fight, простенький Vigilante, довольно симпатичный The Strangers или рекламный Motorhead. Или даже прекрасную в своей архаичности Lorna, где наряду с уровнями в жанре beat'em-up с чисто рисованными фонами без параллаксного скроллинга вы внезапно оказываетесь на стадиях, где летите сквозь джунгли задыхаясь от восторга от демонстрации эффектов чипсета OCS.

С огромной натяжкой сюда можно бы было привлечь еще несколько игр (Myth, Beastlord), хотя они явно другого жанра. Но вывод в том, что любителю жанра beat'em-up на Amiga делать нечего. Здесь нет ни одной игры этого жанра ради которой бы стоило немедленно купить компьютер Amiga. Если рассматривать жанр fighting, то мы могли бы привести достаточное количество очень вкусных, колоритных и просто красивых игр (Body Blows Galactic, Elfmania, IK+), но все-таки файтинг живет в совершенно особой нише, нежели beat'em-up.

Крутых эксклюзивных beat'em-up на Amiga фактически просто нет.



Вывод beat'em-up

Сравнивать по жанру beat'em-up Amiga и Mega Drive невозможно, так как на Amiga для любителей beat'em-up ощущается почти космический вакуум.

Максимум вы можете довольствоваться играми с простенькой, ладно с очень простенькой графикой, и жалобно сглатывать слюну при виде шедевров вроде Street of Rage или Battletoads & Double Dragon с Mega Drive.









The Chaos Engine (Amiga)



The Chaos Engine — игра созданная для платформы Amiga позволяет проникнуться атмосферой этого домашнего компьютера практически мгновенно. Управляя одним из 6 наемников, вы должны спасти мир от хаоса. Игра обладает колоритной графикой, очень хорошей музыкой и динамическими звуковыми эффектами. Когда вы идете через лес (вид сверху) — поют птицы, подходите к болоту — булькают пузыри.

Особенно стоит отметить цветовую палитру (не станем говорить про безупречную AGA-версию) — она, можно сказать, визитная карточка Bitmap Brothers. Так вот, в ECS-версии в принципе могут быть претензии к графике, но все же она чертовски хороша.

Выбранный вами персонаж может улучшать оружие, для этого необходимо подбирать монетки остающиеся после врагов. Ему помогает напарник управляемый человеком или компьютером. Игра длинная и интересная. Стоит того, чтобы ради нее купить Commodore Amiga, потому что на всех других платформах (а The Chaos Engine была портирована на все основные системы) этот бриллиант жанра shoot'em-up действительно хуже. Игра сорвала внушительный букет отличных оценок критиков и награды: SEGA Awards 1994 Best Action Game, SEGA Awards 1994 Best 3rd Party Game of the Year, POWERPLAY Multi Player Game of the Year.



Ruff 'n' Tumble (Amiga)



Ruff 'n' Tumble — эксклюзив Commodore Amiga. Вы играете за Ruff Rogers-а, юркого паренька вооруженного автоматом. Очень насыщенный игровой процесс, огромное количество врагов и огромных боссов. Разнообразие уровней доставит истинное наслаждение фанатам стрельбы. По сути Ruff 'n' Tumble сложно отнести только к жанру shoot'em-up, так как по типу построения он также представляет из себя прекрасный платформер. В игре напористая хорошая музыка и спецэффекты. Но при всех плюсах, есть и минус, существование которого довольно сложно объяснить. При отличной анимации игра имеет несколько лишенный плавности скролл экрана, при этом такое понятие, как параллаксный скроллинг, типичный в большинстве амижных игр забыто как класс.



Alien Breed (Amiga)

Alien Breed – классика Commodore Amiga и изначально вышла только на этой платформе.

Игра представляет из себя боевик в духе таких игр как Into the Eagle's Nest (тоже, кстати, существующая на Amiga) и Gauntlet, но более динамичная. Вы бродите по уровням разрушенной станции и уничтожаете проникших пришель-



цев, попутно разыскивая ключи чтобы получить доступ к запертым отсекам.

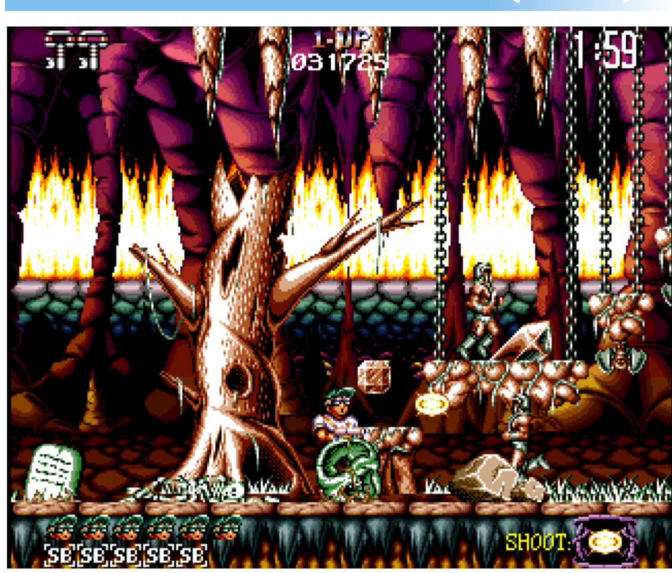
Turrican II: The Final Fight (AMIGA)



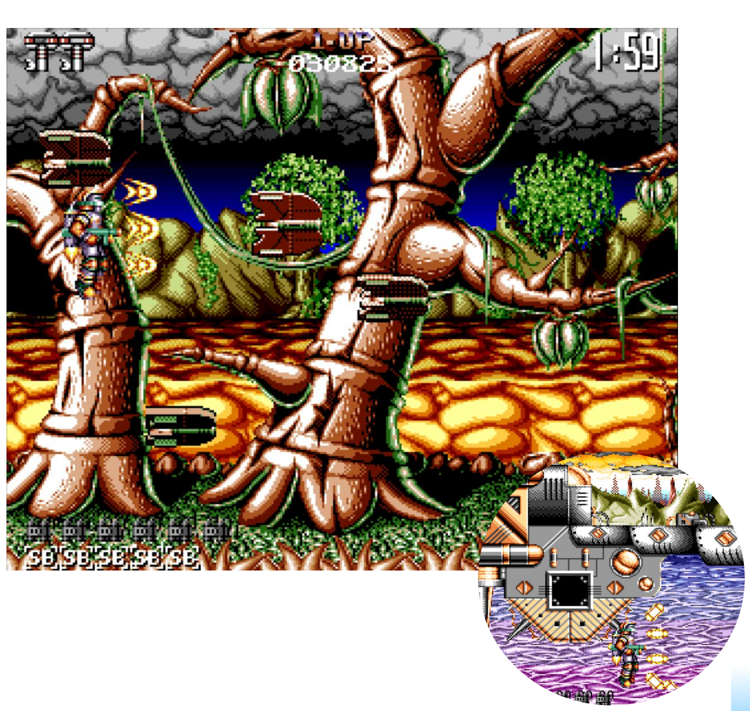
Turrican II: The Final Fight — отличная платформенная стрелялка демонстрирующая мощь чипсета Commodore Amiga – на заднем плане красивые коппер-эффекты, струятся водопады, играет великолепная музыка. Настоящий рай для любителя подобных игр. Уровни также разнообразны, вплоть до полетов на маленьком корабле в космосе.



Jim Power in Mutant Planet (AMIGA)



Jim Power in Mutant Planet - прекрасная платформенная стрелялка где вы управляете крутым парнем с мощным оружием. В игре отличная графика и музыка, что и не удивительно, так как композитором выступил Chris Hulsbeck написавший саундтрек к Turrican. Игра использует параллаксный скроллинг с большим количеством слоев, что создает видимость глубины игровой сцены и смотрится просто здорово. Кроме того, в уровнях, где персонаж летит с помощью ракетного ранца, он так нарисован, что создается полное впечатление его трехмерности. Игра появилась в 1992 году для Amiga, Atari ST и Amstrad CPC. А в 1993 году вышла версия для SNES, к которой прилагались очки 3D glasses для полного погружения в виртуальную реальность и для TurboGrafx-CD. А вот версия для Mega Drive, хотя и разрабатывалась под названием Jim Power: The Arcade Game, но так и не была опубликована. И очень жаль, так как игра очень интересна, разнообразна и чертовски красива. А на Amiga благодаря выдающимся звуковым возможностям музыка неподражаема.



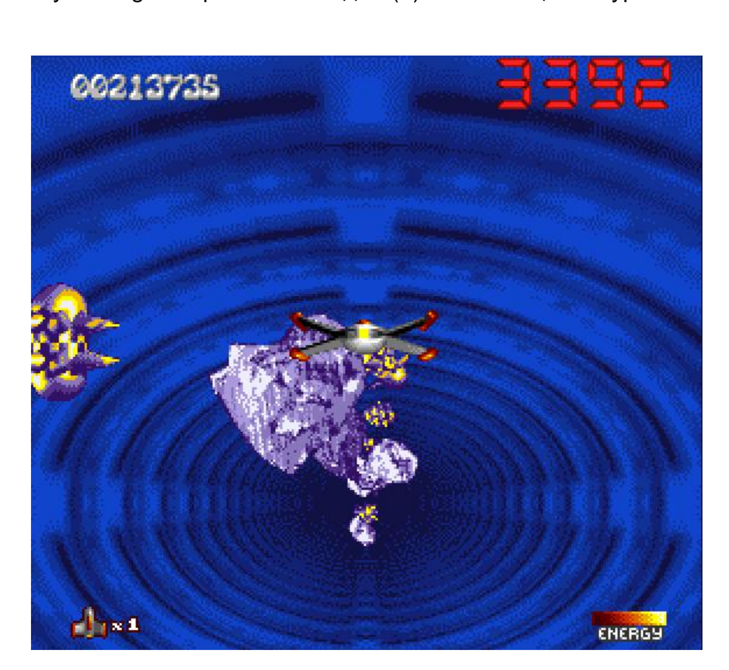
Stardust (Amiga)







Stardust – эксклюзив для Commodore Amiga хотя и базировался на идее знаменитой Asteroids (Atari Inc., 1979), но ушел настолько далеко от оригинала, что геймплей стал доведен до ослепительного блеска, графика — одной из лучших на платформе Amiga, а музыкальная часть спустя много лет по-прежнему крайне притягательна. Управляя маленьким корабликом в пределах экрана вы крошите на мелкие осколки астероиды, подбираете бонусы. Но представьте, подбор бонусов сопровождается живым голосом — это непередаваемо. Сами астероиды похожи на 3D-объекты, а анимация и палитровые эффекты незабываемы. Кроме того, пройдя уровни, улучшая оружие, вы рано или поздно попадете в секретные параллаксные уровни, которые целиком построены на особенностях амижного чипсета и в этот момент на экране творится что то невероятно красивое. А далее вас ждут объемные 3D-тоннели — это выглядит как настоящая трехмерная графика, но проносится по экрану с немыслимой скоростью и плавностью несмотря на то, что у компьютера процессор всего 7Мгц. И при этом утверждается, что тоннели рисуются посредством ray-tracing. В игре много стадий (6) включающих 30 уровней, у каждой из которой своя графическая и музыкальная тема, боссы, а в конце, безусловно, битва с главным виновником — профессором Schaumund.



И вообще представьте, идет 1993 год, вы включаете свою 7 Мгц Commodore Amiga – по экрану плывет на фоне звезд текст в духе Star Wars и в этот момент по экрану с мощным воем турбин пролетает невероятно крутой отрендеренный звездолет! Уверяю вас, все кто когда либо наблюдал эту сцену просто роняли челюсти на пол. Stardust — это именно оригинальная амижная игра. Ее порты на другие платформы не смогли повторить ее изначального совершенства — на обычной Atari ST она идти не могла (только на STE), а версия для IBM PC требовала 486 процессор на 66 МГц (у Amiga 7МГц), 8 Мб оперативной памяти (на Amiga 1 Мб) и при этом была лишена тех самых секретных уровней сделанных на эффектах амижного чипсета!

В этой игре вы противостоите злобному профессору Schaumund-у создавшему много враждебных механизмов и обрушивших на вас целые астероидные поля. Но кроме этого у вас есть и более привлекательная цель — спасение прекрасной принцессы. Ну разве не стоит это того, чтобы купить Commodore Amiga?

Вывод (Amiga)





Жанр shoot'em-up на Commodore Amiga представлен очень мощно. Большое количество эксклюзивных игр с колоритным геймплеем (Project-X, Walker, Uridium 2, Apidya, Rubicon, Robocop 2, Dalek Attack) не смогут дать вам возможность забыть эти игры даже спустя несколько лет. Я до сих пор с огромным наслаждение запускаю на Amiga игры The Chaos Engine, Stardust, Apocalypse, потому что атмосферность их превосходит все мыслимые пределы, а музыкальные композиции будут вам сниться. Здесь были отмечены лишь единицы игр, а в целом на Amiga более 400 игр (категория Shooter по классификации сайта mobygames.com), которые в той или иной мере можно причислить к категории shoot'em-up. Фанату стрелялок на Amiga точно некогда будет скучать и хотя не все игры соответствуют высочайшему уровню (зависит как от мастерства разработчиков, так и года выпуска), все же огромный выбор — это здорово.

Shoot'em-up

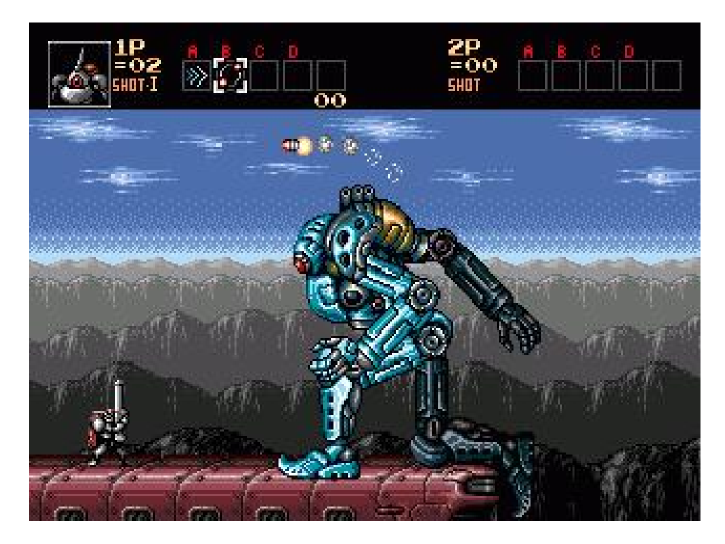


Contra: Hard Corps (MD)



Contra: Hard Corps – эксклюзив созданный Konami для консоли Sega Genesis (Mega Drive) в 1994 году. Если и есть какая-либо игра которую в полной мере можно бы было назвать олицетворением жанра shoot'em-up, то это может быть только Contra: Hard Corps. Ее экшен безостановочен и неотвратим, как движение катка. Превосходящее все мыслимые пределы количество взрывов на экране может сократиться только при вашей гибели. Управляя одним из нескольких персонажей, вы проходите уровень за уровнем, отбиваясь от бесконечных огромных и сильных боссов, используя различные особенности местности для того чтобы выжить. Кроме того, мастерство программистов поражает — враги нападающие на вас в реальном времени модифицируются, компонуются с другими создавая все новые формы. Все это происходит на фоне совершенно безумного по плавности и скорости параллаксного скролла задних фонов. Музыка на 100% вписывается в происходящее на экране shoot'em-up-безумие. Эталонный геймплей, красивейшая и очень разнообразная графика. А чего только стоит уровень где за вами в объемном пространстве гонится огромный шагающий робот из глубины экрана. Из минусов я бы отметил мерцание некоторых спрайтов, недостаточное количество кадров





анимации персонажей и относительную малоцветность картинки. Но когда вы захвачены этой игрой, поверьте — язык не повернется обращать внимание на такую ерунду. Играя в Contra: Hard Corps вы безостановочно думаете — это круто, о как это круто!!! А также: как такое возможно показать на 16-битной Sega Mega Drive? Если вы начнете знакомство с консолью с этой игры, любые доводы против не могут быть вами восприняты, потому что Contra: Hard Corps — это шедевр который должен быть пройден абсолютно каждым любителем стрелялок, иначе его просто нельзя таковым назвать.



Doom Troopers (MD)

Doom Troopers – игра с великолепной графикой. Вы играете за человека или киборга и путешествуете по различным планетам поливая врагов тоннами свинца из пулемета.

Первое что вам может запомниться — это возможность отстреливать головы врагам, которые, кстати, довольно живучи. Вскоре после начала вам встретится огромный босс — живой мертвец блюющий на вас и швыряющий кости. И чем дольше вы будете догадываться как его убить, тем выше будет подниматься уровень этой зеленой жидкости. А стрелять на самом деле стоит не в мертвеца, а кости - которыми он швыряется — тогда отлетая от выстрела они способны его ранить. Уже в самом начале игры этот



факт может привести вас в восторг, потому что дальше будет только лучше. Уровень на ледяной планете — просто блеск. Он способен доставить истинное наслаждение прекрасной графикой. Если вы играете на настоящей приставке и элт-телевизоре, то будете в восторге. А как вам идея проложить путь через реку трупами убитых врагов? И, забыл добавить, — герои в этой игре — рендеренные — отчего имеют почти истинную объемность.



Mercs (MD)



Mercs — прекрасная игра с видом сверху, где вы управляете бесстрашным солдатом в духе игры Commando. Игра является портом с аркадного автомата и на самом деле была выпущена на множестве платформ, включая Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64 и ZX Spectrum. Это именно чистый shoot'em-up где от вас требуется беспрерывно палить из всех видов оружия во все, что движется. Игра очень динамичная и интересная. Боссы, как и положено, огромны и заставляют попотеть прежде чем вы осилите их. На первом уровне, например, когда вы пробьетесь сквозь джунгли, на вас вылетит огромный-преогромный вертолет с огромными-преогромными пулеметами... При этом в игре так же есть отмеченный выше недостаток — при отображении взрывов иногда заметно сильное мерцание спрайтов.



Alien Soldier (MD)



Alien Soldier – впечатляющий эксклюзив Mega Drive с очень красивой графикой.

Специально биологически сконструированная раса желает уничтожить человечество, только главный персонаж может противостоять этому. Игра представляет из себя очень быструю платформенную стрелялку, но что сразу бросается в глаза — это невероятная плавность и скорость игрового процесса, при этом никаких торможений даже в битве с огромными боссами (изредка торможения в играх на Mega Drive все же бывают — в серии Sonic например, но и на Amiga можно это заметить например в Lionheart).

Alien Soldier изобилует боссами, на 25 уровней вам выпадет 31 босс.

Если вы фанат shoot'em-up и параллаксного скроллинга то способны получить от игры море удовольствия.



Вывод (Sega Mega Drive)



Одни только игры подобные Contra: Hard Corps, Doom Troopers, Body Count уже говорят о том, что на Mega Drive вы столкнетесь с shoot'em-up высочайшего класса. Пусть там присутствуют некоторые минусы вроде мерцающих взрывов или недостаточного количества кадров анимации, но в целом игры сделаны настолько мощно и захватывающе, что обращать на это внимание нет никакого желания. Некоторые игры настолько красивы, что не верится в то, что они остаются в рамках заявленного количества цветов (Body Count). В принципе, уже одно существование эталонной Contra: Hard Corps достаточно, чтобы вы могли влюбиться в Mega Drive.

Вывод shoot'em-up

На Commodore Amiga и Sega Mega Drive есть внушительное количество игр жанра shoot'em-up, что не может не радовать любителей игр действия. Однако, в силу того, что время жизни платформы Amiga было существенно большим (На самом деле довольно сложно определить срок жизни платформы. Первая Amiga появилась в 1985 году и по сути платформа по-прежнему жива, несмотря на



банкротство Commodore 1994 года, когда права на Amiga стали переходить от одной компании к другой в безумном темпе, что было неблагоприятным фактором для производителей игр. Следовательно, после примерно 1996 года начался спад выхода игр. Но, несмотря на это, игры продолжают выходить даже в 2010 году, например Tracker Hero(AGA), хотя по-сути — это финал для «классики»(OCS/ECS/AGA Amiga), так как после всплеска большого количества игр в 2003-2004 годах количество создаваемых игр стремительно уменьшается), соответственно и общее количество игр созданных для домашнего компьютера (по каталогу сайта hol.abime.net — более 6000 названий) превосходит количество созданных для Mega Drive. Официально время жизни Mega Drive – 1988-1995 годы, то есть 7 лет, но и здесь не все так просто. В отличие от Commodore Amiga (которая стала жутким раритетом и купить ее крайне сложно) по-прежнему в магазинах можно свободно приобрести клоны Mega Drive, и даже его портативную версию на новой элементной базе, но времена когда на обе платформы делали игры знаменитые разработчики безвозвратно прошли.

Что же касается shoot'em-up, то игр этого жанра на

AMIGA

STAND-ALONE 500 COMPUTER

- 512K AMIGA £329.99
- TV MODULATOR .... FREE
- MOUSE CONTROLLER ... FREE

PLUS! - FREE FROM SILICA

- ARCADE ACTION PACK £229.78
- PHOTON PAINT 2.0 .... £89.95

TOTAL RRP: £649.72
YOU SAVE: £320.72
SILICA PRICE: £329

PLUS! *FREE* HOLIDAY ACCOMMODATION

£329

SILICA PRICE - INCLUDES VAT + FREE DELIVERY

WITH 1Mb RAM

NEW! CARTOON CLASSICS PACK

HARDWARE:
512K AMIGA 500 .... £329.99
A520 TV MODULATOR .... FREE
A501 RAM EXPANSION £99.99

SOFTWARE - ENTERTAINMENT
BART SIMPSON £24.99
CAPT PLANET & PLANETEERS £25.99
LEMMINGS £25.99

SOFTWARE - PRODUCTIVITY
DELUXE PAINT III £79.99
PLUS! *FREE FROM SILICA*
ARCADE ACTION PACK £229.78
PHOTON PAINT 2.0 .... £89.95

TOTAL RRP: £906.67
YOU SAVE: £507.67

£399

SILICA PRICE - INC VAT + FREE DELIVERY

PLUS! 16 NIGHTS FREE HOLIDAY ACCOMMODATION

ARCADE ACTION GAMES PACK

FREE! FROM SILICA WITH EVERY AMIGA

TOTAL FREE PACKAGE

ARCADE ACTION PACK

The new Arcade Action Games Pack is THE software compendium for Amiga owners, featuring ten top titles with a variety of different types of games for you to enjoy. Each title is packaged in its own plastic case, with a colour sleeve and full instructions. The Arcade Action Pack is FREE! when you buy your Amiga 500 from Silica.

FREE! WORTH: **£219.78**

ARCADE ACTION GAMES PACK

FREE! PHOTON PAINT 2.0 GRAPHICS PACKAGE

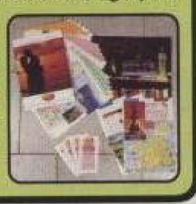
Every Amiga 500 from Silica Systems comes with a FREE Photon Paint 2.0 (RRP £89.95), one of the most advanced art packages available for the Amiga. With it, you will be able to harness the extraordinary graphics power of the Amiga and produce inspirational pictures in minutes. With 4096 colours, your pictures will reach life-like appearance. These can be animated in real-time using a vast range of graphical effects, including blending colours and dithering, stencils, shadowing, contour mapping and surface mapping.



WORTH **£89.95**

FREE! 16 NIGHTS HOLIDAY HOTEL ACCOMMODATION

Every Amiga from Silica comes with a FREE 72 page, full colour brochure with accommodation vouchers. These vouchers entitle 2 people to stay up to 16 nights in one hotel (or any number of hotels to a total of 16 nights) with accommodation FREE (you could take up to six nights for four people, or other options). Choose from the 250 hotels featured in the catalogue. All you have to pay for are your meals (prices are listed in the brochure). Reduced rates in top London hotels and hotels in France are also featured.



ARCADE ACTION PACK - £229.78:

Asterix - *By Coktel Vision*	£24.99
Chess Player 2150 - *By CP Software*	£24.95
Drivin' Force - *By Digital Magic*	£24.95
Live & Let Die - *By Elite*	£19.99
Onslaught - *By Hewson*	£24.99
Pipe Mania - *By Empire Software*	£24.99
Rick Dangerous - *By Firebird*	£24.99
Rock 'n' Roll - *By Rainbow Arts*	£19.99
Skweek - *By US Gold*	£19.99
Trivial Pursuit - *By Domark*	£19.95

ART PACKAGE - £89.95:

Photon Paint 2.0 - *By MicroIllusions*	£89.95

TOTAL RRP: £319.73

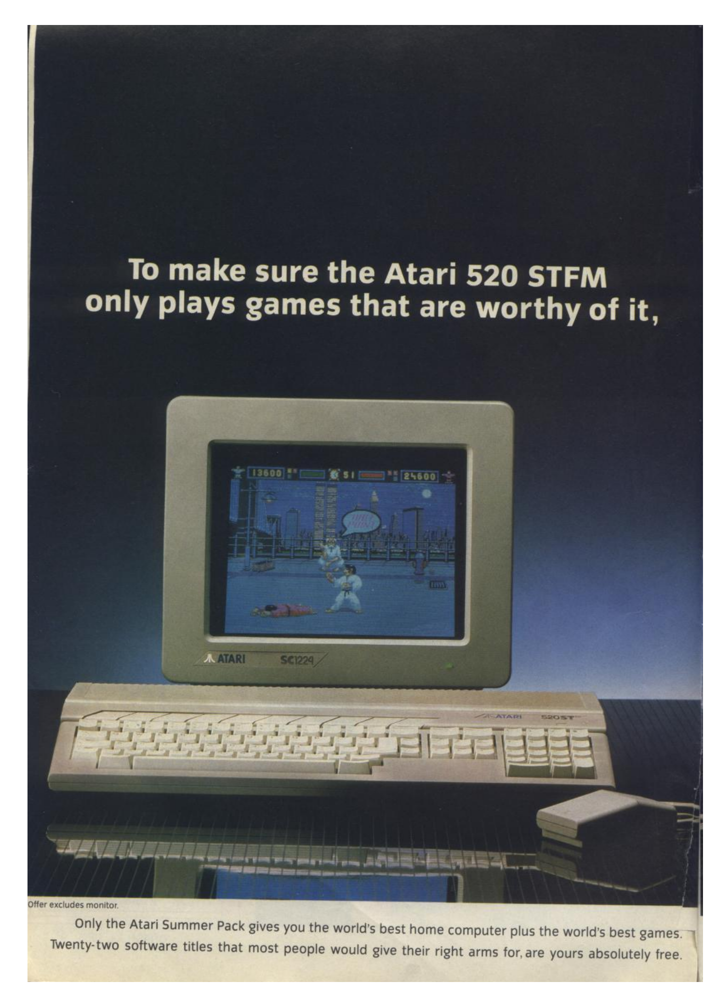
FREE! WORTH NEARLY: £320

PLUS! *FREE* HOLIDAY ACCOMMODATION

Amiga почти в 4 раза больше (больше 400, на Mega Drive – больше 100 — по классификации сайта mobygames.com).

Следовательно, владельцы Amiga должны быть очень довольны этим фактом, но придется принять во внимание то, что Amiga существует с 1985 года и, соответственно, качество первых игр не сильно отличалось от того, что можно увидеть на 8-битных консолях (Sega Master System или PC Engine). Например, только начиная с 1987 года появились игры где вы могли оценить хоть в какой-то мере 16-битную мощь машины (Bad Cat, Barbarian(Psygnosis)) и превосходство над 8-битными системами. Нет, вы конечно видели, что детализация картинки на Amiga достаточно высокая, а цветов больше, но то, что мы видим в играх более поздних — Stardust, Brian the Lion – такого качества не было и близко, хотя казалось бы между этими названия лишь несколько лет и одна и та же аппаратная часть. Но разница, что можно создать на одном и том же оборудовании, если вникнуть во все его тонкости использования — поражает.

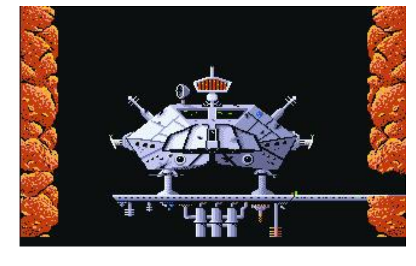
Из лучших примеров можно предложить игру Speedball, которая в 1988 году наконец показала, какой красивой и плавной может быть амижная графика. То есть вы играли в



Реклама компьютера Atari 520ST из журнала Crash. Только Atari Summer Pack дает вам лучший в мире домашний компьютер плюс лучшие в мире игры. 22 наиболее популярные программы на расстоянии руки от вас, абсолютно бесплатно, бла-бла-бла.



Xenon, в ThunderCats, в Technocop, но понимания того, насколько мощная в вашем владении машина, еще не могло быть. С каждым годом прослеживается существенно улучшение графики. Но на тот момент вы видели, что на вашей Amiga графика точно такая же, как на конкурирующей Atari ST, которая была существенно дешевле по цене и более надежна (особенно в районе 1985-87 годов). Поэтому в конце 80-х никакого смысла покупать Amiga попросту не было. Куда более разумным шагом выглядела покупка недорогой Atari 520ST позволявшей отображать 16 цветов из палитры в 512, но при этом имеющей более мощный, чем у Amiga центральный процессор (Motorola 68000 8 MHz), что давало возможность программировать довольно плавные 3D-игры (Starglider 2). В среднем разница в цене между Amiga и Atari ST составляла 100 английских фунтов, Amiga 500 стоила в районе 370 фунтов, а Atari ST – 270. В свете частых поломок первых моделей Amiga было время, когда цена на Atari ST повысилась на 100 фунтов, достигнув цены Amiga, но данная практика долго не смогла продержаться, так как чем больше начинали разработчики использовать возможности чипсета Amiga, тем большим становился разрыв в качестве игр между этими машинами.



Но Atari ST предлагалась порой в таких привлекательных бандлах, что устоять было просто невозможно. Например в 1989 году был популярен следующий вариант — Atari 520STFM предлагалась за £399,99 (смотрим журнал Crash за март 1989 года), но в комплект входила 21 популярная игра (Beyond the Ice Palace, Wizball, Xenon, Ikari Warriors, Thundercats, Zynaps, Starquake и тд) плюс мощная деловая программа-органайзер. Сами понимаете, при выборе между Atari ST с горой игр и голой Amiga выбор скорее всего был сделан в пользу ST, тем более, что гра-





Ранние игры 1985-1988 года на Amiga и Atari ST графически были весьма схожи (Trantor the Last Stormtrooper (1988), Indiana Jones and the Last Crusade: The Action Game (1989), Joe blade (1988)), так какой смысл платить больше за машину от Commodore? Кроме того эти игры смотрелись просто прекрасно по сравнению с их версиями для 8-битных компьютеров - Commodore 64, ZX Spectrum и тд.
Только начиная с 1989 года пользователи Amiga с выходом игры Shadow of the Beast наконец смогли оценить преимущества своего компьютера в графике. Но даже несмотря на это, многие игры вышедшие в 1989 и далее годах, так же порой отображали великолепную графику - смотрите скриншот игры GODS для Atari ST (1991).



Замечательный платформер 9 Lives вы могли бесплатно получить вместе с целой упаковкой других игр преобретая Atari ST.

фически игры не различались, что подтверждается фактом — в первые годы Atari ST была более популярна нежели Amiga. Конечно, чем больше проходило времени, тем большую разницу в машинах видели игроки, но и Atari предлагала все более интересные варианты. Рекламное предложение 1992 года в журнале Crash – Atari ST-E - £299, в комплекте помимо компьютера с 512 Кб памяти и мышкой — игры Final Fight, Sim City, 9 Lives, Robot Monsters + еще 10 игр (так называемый Tenstar Games Pack стоимостью £219 — в комплекте с ST - бесплатно) и разнообразными программами.

Там же предлагался пак Atari 1040ST-E с 1Мб памяти за £399. Разумеется, в комплекте шло множество программ + 10-ка популярных игр. Ну и самый дешевый вариант — Atari 520ST-FM – множество игр и программ за £259.

Tenstar Games Pack содержал довольно симпатичные игры — Asterix, Onslaught (обзор этой великолепной игры был в одном из номеров Emulators Machine), Rick Dangerous, Trivial Pursuit и тд.

Кстати, на тот момент (1992 год) Mega Drive в Англии стоила £120, что, как понимаете, было еще более привлекательным фактором для игроков.

А в каком комплекте продавалась Amiga?

Amiga 500 предлагалась за £329 с TV-модулятором,

1989 год открыл дорогу к поистине шокирующему качеству графики - Shadow of the Beast и Xenon 2 (смотри скришот) были первыми образцами нового уровня качества игр. Кстати Amiga и Atari ST-версии игры Xenon 2 вышли одновременно - технологическая пропасть между компьютерами только начинала развераться.





В 1989 году на Amiga уже были очень красивые и увлекательные игры, например Sir Fred: The Legend.



А от графики и геймплея приключенческого Thunderbirds на Commodore Amiga я просто теряю волю. Здесь прекрасная OCS-графика созданная в каком-то старом добром стиле, напоминающем игры для ZX Spectrum, перемежается с шикарными эффектами.

мышью и играми - Arcade Action Pack- который полностью по названиям копировал Tenstar Games Pack.

То есть реально можно было выбирать — Amiga 500 (512Кб) за £329 или Atari 520ST-FM за £259 с точно таким же набором игр (и собственно с точно такой же графикой) или Mega Drive за £120.

Конечно, у домашних компьютеров было преимущество в том, что они являются именно компьютерами приспособленными для любых задач, а Mega Drive ориентировалась только на игры. Но ведь и мы рассматриваем эти системы с точки зрения игрока.

То есть в 1992 году покупка Mega Drive была более оправдана (в теории). На самом деле более экономически выгодна была покупка именно компьютеров, так как из за очень мощного пиратства любые игры для Amiga или Atari ST без труда можно было просто переписать себе, а не покупать. Для Sega Mega Drive же кроме покупки довольно дорогого картриджа альтернатив не было.

Но вернемся немного назад — в конце 1988 года выходит новая приставка от Sega – Mega Drive.

На ней стартуют отличные красивые игры сразу пока-





The Revenge of Shinobi (1989) на Sega Mega Drive позволяет ощутить 16-битную мощь консоли благодаря превосходной графике высочайшей детализации.

зывающие мощь 16-битного поколения (Altered Beast, Golden Axe, Ghouls 'n Ghosts). Может показаться, что Mega Drive — новый графический мессия.

Но на самом деле Amiga (и соответственно Atari ST) проделали настолько большой путь начиная с 1985 года постоянно улучшая графику в играх, что разницы между новейшими играми от Mega Drive и тем, что выходит на Amiga – попросту нет.

То есть на Amiga в 1988-1989 году игрока радуют красивейшие игры — (уж не будем рассказывать про великолепный Strip Poker II+ в режиме HAM (на дополнительных Data Disk #3: Suzanne & Bianca например)) – Sword of Sodan (1988), Rocket Ranger (1988), G.Nius (1988), Space Racer (1988), Out Run (1988), Fright Night (1988, очень красивая), Double Dragon II: The Revenge (1989), Sir Fred: The Legend (1989), Stormlord (Hewson)(1989), Garfield: Winter's Tail (1989), Operation Thunderbolt (1989), Onslaught (1989), Last Duel: Inter Planet War 2012 (1989), Vindex (1989, это просто надо видеть своими глазами и понимать год выпуска), Indiana Jones And The Last Crusade - The Action Game (1989), Shadow Of The Beast (1989, это настоящий прорыв в графике) и тд.

То есть к 1989 году Amiga подошла к тому качеству, которое очень сложно превзойти и эталонной игрой (причем эксклюзивной и лучшей по сравнению с любым своим последующим портом) стала Shadow Of The Beast, которую можно сразу рекомендовать всем, кто желает увидеть в действии графическую мощь Commodore Amiga.

Поэтому в момент старта Mega Drive, Amiga не была обделена играми (посудите сами — база игр набравшаяся за предыдущие 3 года предлагала огромный выбор), а все новинки по графике не уступали тому, что выходило на консоли.

Вот именно поэтому на данном этапе так сложно провести сравнение в жанре shoot'em-up между Amiga и Mega Drive. На обоих системах вышли великолепные игры. На Amiga их больше, но игры 1985-1987 года существенно уступали графически тому, что игроки увидели на Sega Mega Drive в 1988-1989. При этом игры вышедшие на Amiga в 1989 году не уступали ни в чем своим консольным собратьям в графическом плане. Но надо признать, что они были довольно своеобразны в игровом плане — красивы, интересны, с отличной атмосферой, но как уже говорилось иной раз требовалось пошевелить серым веществом (Shadow Of The Beast).

На Mega Drive же предлагалось ничем не завуалированное аркадное веселье - адреналин в самом чистом виде (Forgotten Worlds, Ghouls'N Ghosts, Golden Axe, Rambo III, The Revenge of Shinobi, Truxton). Причем начиная с 1989 года поток выходивших игр был очень плотен на обоих платформах.

Так как мы рассматриваем две платформы в целом, за все время что для них создавались игры, то нельзя не отметить, что совершенно недопустимо не поиграть в Contra: Hard Corps или Doom Troopers на Mega Drive и настоящее преступление пропустить The Chaos Engine и Stardust на Commodore Amiga!

На примере серии игр Golden Axe (1989) - левый скриншот, и Golden Axe 2 (1991) - правый скриншот, можно наглядно видеть насколько быстро прогрессировала графика в играх на Mega Drive.





Sonic the Hedgehog (MD)



Sonic the Hedgehog - игра про обаятельного ежика настолько запала в души игроков, что смогла серьезно продвинуть Mega Drive на рынке. С этого момента, можно сказать, у Sega появился свой «Mario», которого игроки любят не меньше водопроводчика. В игре приятная, красивая и очень быстрая графика (в некоторых частях не лишенная подтормаживаний). Герой может за секунды разгонятся до суперскоростей, когда уровень с параллаксным скроллингом просто летит мимо вас. Но куда приятнее порой просто не торопясь проходить уровень за уровнем, подбирая золотые колечки под чудесную музыку.

Не всем известно, что изначально в качестве главного персонажа игры Sonic the Hedgehog должен был выступать кролик, но по ходу развития дизайна персонажа пришли к мнению, что герой должен уметь сворачиваться в шар и иметь колючки, таким образом кролик превратился в веселого ежика Соника. А развитие идеи на этом не остановилось и позже Соник трансформировался в главного героя игры Ristar – симпатичную звездочку.

Музыка действительно великолепна несмотря на довольно скромные возможности Sega Mega Drive. Но чтобы избавиться от этого недостатка для приставки был выпущен дополнительный модуль Mega-CD (Sega CD), где решен вопрос как неограниченного свободного пространства для графики игры, так и музыка там записана в формате Audio-CD с настоящими инструментами и это действительно незабываемо. Но здесь мы не рассматриваем Mega Drive в комплекте с Mega-CD!

Sonic the Hedgehog имеет практически эталонный геймплей для платформера и в целом мир создан таким милым, бежит ежик среди летнего солнечного дня, цветочки крутятся, пчелки летают. Да и сюжет присутствует, Sonic противостоит Doctor Robotnik-у. Каждая следующая часть серии Sonic становилась только увлекательнее и красочнее. Но даже самая первая Sonic the Hedgehog полна очарования и хорошего настроения. Если есть возможность — выбирайте японскую версию игры, так как там добавлены движущиеся облака, два водных эффекта, эффект волны и эффект скручивания. И в целом японская версия обладала большим количеством слоев параллаксного скроллинга на заднем плане.

Прекрасная игра для всех возрастов, обязательна к прохождению любому фанату платформенных игр.

Disney's Aladdin (MD)



Disney's Aladdin — игра настолько близко подошедшая к понятию мультфильма на экране, что вы действительно получаете мультипликационное качество в этом выдающемся платформере. Управляя персонажем вы под прекрасную музыку проходите многочисленные уровни. Графика прекрасна, анимация очень плавна, а музыка порой гениальна. Как уже говорилось, для того чтобы поиграть в нее на Amiga — потребуется только мощная





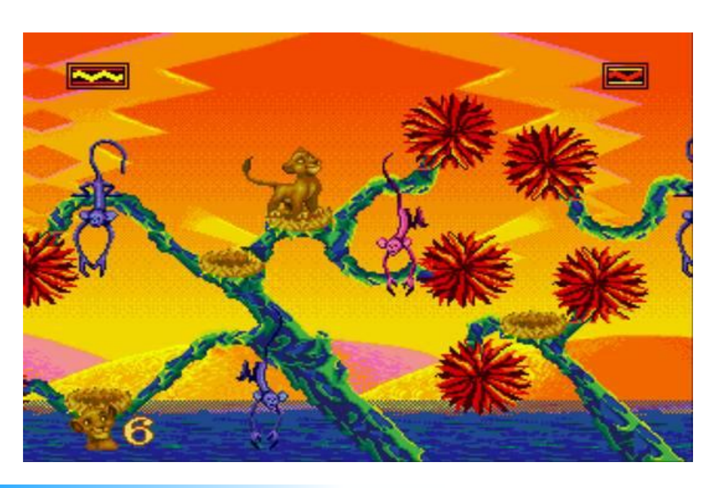


32-битная Amiga 1200 с чипсетом AGA (а такие машины в нашем сравнении не участвуют). Disney's Aladdin — отличное приключение которое никого не оставит равнодушным. Движущиеся отдельно фоны на заднем плане, интересные уровни. Игра действительно очень веселая и заслуживает вашего немедленного внимания.

The Lion King (MD)



The Lion King – похождения маленького львенка никого не оставят равнодушным, как и чудесная музыка, что звучит во время прохождения. Вы начинаете путь в красивых джунглях, где на первых порах стоит опасаться только ежей и гиен. Светлая и добрая игра ведет вас в мир чудесной сказки, в которой рассказывается об отваге и доброте. На втором уровне вы весело будете скакать по жирафам,



перепрыгивая с головы на голову. В игре заключена такая особенность, что за время прохождения уровней львенок постепенно становится старше и сильнее. И враги, соответственно, также становятся более опасными. На последних уровнях вы управляете львом — царем зверей — и будет плохо любому кто встанет у вас на пути.

Особая манера графики игры с первых мгновений способна привлечь ваше внимание и не отпустит от экрана телевизора до последней сцены.

Pitfall: The Mayan Adventure (MD)



Pitfall: The Mayan Adventure — потрясающая платформенная игра, безумно красивая. По сюжету похожая на похождения Индианы Джонса из фильма Спилберга. Вы начинаете путешествие в джунглях, но позднее будете нестись по подземному пути на вагонетках, попадете в разрушенный город, побываете в храме среди джунглей. Отличный геймплей и музыкальное оформление постоянно держит в напряжении и позволяет в полной мере насладится этой игрой, являющейся 16-битным ремейком игры со старенькой консоли Atari 2600.

Графика в игре прорисована очень тщательно и создает впечатление мультфильма. Порой можно поймать себя на том, что не просто играешь в игру, а любуешься окружением — джунглями со свисающими с верхних ветвей лианами, водопадами...

Эту игру можно рекомендовать всем поклонникам платформенных игр.



The Flintstones (MD)



The Flintstones — эта замечательная веселая игра хотя и не обладает «солидной» графикой, но настолько увлекательна, что следить за приключениями первобытного Феда одно удовольствие. То вы скачете по платформам, а через миг уже несетесь на спине у кровожадной акулы или носорога. Это самый настоящий платформер и все, что вы ожидаете от такого типа игр здесь есть. Именно играя в игры подобные The Flintstones можно понять, что красивая графика — это конечно хорошо, но зачастую веселый геймплей — важнее.



Ristar (MD)



Ristar – очень красивая платформенная игра с прекрасными отдельно движущимися задними фонами. Вам необходимо управляя звездой, у которой правда есть как ручки так и ножки, разобраться с главным злодеем. Как вы уже возможно прочитали выше, дизайн персонажа произошел от ежика Соника, который был изначально кроликом. Позже эта параллельная ветка поступила в производство и



была предварительно названа как Feel и в главной роли опять выступал кролик у которого постепенно убрали уши и опять же добавили что то вроде колючек (лучи). Позднее игра несколько раз переименовывалась (например в Dextar) пока наконец не остановилась окончательно на названии Ristar.

Другим словами, основные черты всего того что вам нравилось в Sonic the Hedgehog здесь присутствуют, но в игре очень красочная графика от которой невозможно оторвать глаз. Да и само приключение маленькой звездочки вызывает неподдельный интерес.

Ну и кроме того — разве вам не интересно, как мог выглядеть всенародно любимый ежик Sonic если бы дизайнер склонился к кроличьему варианту?

Joe & Mac: Caveman Ninja (MD)



Joe & Mac: Caveman Ninja - вы примеряете на себя роль первобытного человека, который отправляется на поиски пропавших женщин (их умудрилось украсть кровожад-



ное соседское племя). Герою предстоит пройти множество уровней наполненных отличной графикой и сразиться с большим количеством боссов — динозавром, плотоядным растением, морским чудовищем. Игра увлекательна и я бы посоветовал обязательно ее пройти, но как бы это не звучало странно, на IBM PC. Потому что это очень красивая игра, но понять это проще всего играя в невероятно красочную 256-цветную VGA-версию для IBM PC.

В любом случае, Joe & Mac - прекрасный платформер служащий украшением любой платформы, будь то Mega Drive, Amiga, NES, SNES или IBM PC.

Вывод (Sega Mega Drive)

Mega Drive представлен в жанре platform более чем достойно — можно не особо утруждаясь назвать около 200 (!) наименований отличных платформеров. В подавляющем большинстве они обладают прекрасной графикой (Castle of Illusion Starring Mickey Mouse, Mr. Nutz, Aero the Acro-Bat, Chester Cheetah 2 - Wild Wild Quest), почти всегда мощным параллаксным скроллингом (движение с разной скоростью на заднем плане нескольких бэкграундов одновременно для создания ощущения глубины игрового мира) (Rocket Knight Adventures, Ristar, Pitfall - The Mayan Adventure, Earthworm Jim, The Misadventures of Flink).

Можно с уверенностью сказать, что Mega Drive – великолепная платформа для любителя платформенных игр.



Castle of Illusion Starring Mickey Mouse на Mega Drive приносит настоящее эстетическое наслаждение графикой.

PLATFORM



Brian the Lion (Amiga)



Brian the Lion Starring In: Rumble in the Jungle – это одна из игр (наряду с Kid Chaos), которая заставила меня без оглядки купить Commodore Amiga 600. Просто невероятно наблюдать за играми работающими на машинке с 7 MHz при этом настолько удивляющими графикой, эффектами и плавностью. Вы можете понять, что Brian the Lion самого высокого класса уже по заставке, которая под музыку сжимается, разжимается, вращается — и все это без каких либо намеков на торможение. В самой игре используется мощнейший параллаксный скроллинг и великолепная музыка. По сути Brian the Lion - стандартный платформер, где вы управляя львенком проходите уровень за уровнем и





даже перелетаете через океан (потрясающий уровень — количество эффектов зашкаливает, как и скорость скролла задних фонов, если вам удастся пролететь с первого раза я буду очень удивлен).

Но кроме этого в игре есть магазин, где вы между уровнями сможете покупать такие необходимые вещи, как дополнительное здоровье, супер прыжок и даже рык! Да и кроме этого денежки вам понадобятся. Например на уровне с кладбищем (Ууу!) с живыми собаками-зомби вы подойдете к берегу озера, где вместо воды — раскаленная лава. И рядом стоит лодка с гребцом — вы можете заплатить за проезд или на свой страх и риск попытаться преодолеть огненное озеро другими путями.



Про пути. Их просто несметное количество, я имею в виду не само прохождение уровня, где все более-менее однозначно, а секретные места. Вы можете обнаружить на уровне вход в секретное место и окажетесь на таинственном уровне, а потом на еще одном таинственном, а потом на еще одном. И таким образом вы можете практически вечно бродить по игре открывая все новые и новые локации. Но если с секретными уровнями мы разобрались, то в Brian the Lion есть еще более секретные уровни на которые вы можете попасть только успев за отведенное время пройти секретные. И вот эти суперсекретные уровни сделаны целиком с использованием всех возможностей чипсета Amiga. Вызвать такое восхищение мало какая игра способна. Вы словно попадаете в сказку, где графика до этого бывшая великолепной, вдруг становится лучше, ну так примерно в сто миллионов тысяч раз. Вам потом будут сниться эти уровни и вы пожелаете снова и снова попасть на них. Поэтому Brian the Lion не просто хорошая игра — это шедевр, который должен пройти любой фанат платформеров.

Superfrog (Amiga)



Superfrog - культовый платформер от Team17 на Amiga. Прекрасное управление, невероятная плавность и хорошая музыка оставляют своеобразное впечатление. Графика не содержит каких-то наворотов, но стоит поиграть — и вы уже на это не обращаете внимания. Сюжет довольно прост — злому волшебнику надоело смотреть на влюблённую парочку, и он, уронив для начала на них дуб, принцессу похитил, а принца превратил в лягушку. С горя лягушка решила выпить из проплывающей мимо бутыли и... Произошло то, что всегда происходит при подпитии — Frog превратился в Superfrog.

Superfrog, вероятно, самая популярная платформенная игра на Amiga и это заслуга вовсе не графики. Если вы так же наслышаны об этой игре как и я, то вероятно ожидаете нечто невероятное. Но на самом деле вы увидите обычный по графике платформер в котором даже нет параллаксного скроллинга. Ну да, очень плавный, но какой платформер такого класса на Amiga не плавный? Но вся прелесть игры вам откроется после прохождения нескольких уровней. Здесь практически эталонный геймплей, хорошая музыка и что самое важное — разнообразие. Вам точно не станет скучно при прохождении Superfrog.

Казалось бы — вот вы проходите лесной уровень, вот





средневековый замок, а вот уже и сюрприз. На экране под фанфары выплывает новое название — Project-F и вы уже не бегаете лягушкой, а летите в космосе в некоей стрелялке. На самом деле это смешная пародия на популярную на Commodore Amiga космическую стрелялку от той же Team 17 – Project-X.

В общем сюрпризов в игре хватает, поэтому не случайно Superfrog завоевал внимание множества поклонников, которые при просьбе назвать лучшие платформенные игры на Amiga стабильно называют именно игру про храбрую лягушку.

Arabian Nights (Amiga)



По всем законам жанра, принцесса похищена драконом, а виноваты как всегда вы. Игра начинается, как это не печально, в темнице, куда брошен главный персонаж за деяние, которого не совершал.

Arabian Nights — эксклюзивная игра для платформы Commodore Amiga с первых минут демонстрирует увлекательный геймплей, когда вам нужна не только быстрая реакция, но и работа головного мозга (так что придется много думать, если есть чем).

В темнице сидят довольно корыстолюбивые невольники, без денег никто помогать даже и не собирается. Хорошо, что темница — настоящий кладезь потерянных изумрудных камней. На первом уровне графика хотя и



очень плавная и симпатичная, но довольно скромная. С другой стороны посудите сами — ну какие в темнице красоты. А вот в случае удачного побега (что не так то и просто) вас ожидает второй уровень — дремучий лес, где программисты смогли довольно плотно нагрузить чипсет Amiga - и вот уже пожалуйста — прекрасный параллаксных скроллинг (второй и далее уровни), красивейшие растровые цветовые переходы (третий уровень, где вы летите на ковре самолете под умопомрачительный саундтрек) и безусловно, как фактически во всех играх на Amiga – великолепная музыка, как по качеству звучания, так и по мелодиям.

Arabian Nights очень колоритный платформер в котором вы можете уяснить основные принципы платформеров на Amiga. То есть это не только бесконечный бег и прыжки, здесь вас ожидает некоторое количество увлекательных диалогов, умение мыслить логически (на втором уровне, чтобы продвинутся по уровню, вы должны найти кувшин, подойти к сидящему на ветке медведю и когда он начнет лить слезы — собирать их в сосуд, набрав его до краев полить (в полууровне от этого места) засохший цветок и он станет расти вверх, что позволит вам добраться до недоступных ранее локаций. А далее будет черепаха, которая прогрызет вам дорогу среди пластов земли в логово коварного демона, если вы догадаетесь как заставить ее сделать это). Порой решение загадки — как пройти уровень — занимает куда больше времени, чем его физическое прохождение. Но чувство удовлетворения от игры просто огромно. Прекрасно сделаный платформер с хорошей графикой, достоинства которого были высоко оценены амиж-





ными игровыми изданиями - 90% от CU Amiga и 83% от Amiga Joker.

Kid Chaos (Amiga)



Kid Chaos — шедевральный эксклюзив на платформе Commodore Amiga созданный Magnetic Fields (Lotus I-II-III, Crystal Dragon) в 1994 году и изданный Ocean. Игра обладает очень красивой графикой и совершенно безумным количеством слоев параллаксного скроллинга. Вы управляете скромным малым с дубиной, который не обременяя себя расспросами лупит ей направо и налево. Главная цель — разрушить как можно больше цветов, чтобы их количества хватило для открытия двери запирающий выход с уровня.





Видно, что Kid Chaos создавался с любовью и буквально каждый кадр анимации и уровня в нем досконально продуман (я, например, просто благоговею перед вращающимися кирпичами на первом уровне).

Не буду оригинален, но по сути игра является явным клоном Sonic the Hedgehog. Пока вы играете только в нее, благодаря крайне атмосферной графике и динамичной музыке, вы этого попросту не замечаете. Но так получилось, что буквально обыгравшись на Mega Drive II в Sonic the Hedgehog я следом достал свою Amiga и запустил Kid Chaos – и сходство сразу бросилось в глаза. Kid Chaos имеет похожий на Sonic the Hedgehog геймплей, так же герой разгоняется до безумных скоростей, так же на уровне точки сохранения, рушащиеся под ногами платформы и так далее.



Но самое важное — Kid Chaos при этом остается уникальной игрой со своим колоритом, атмосферой и великолепным геймплеем.

Так же в Kid Chaos задействован динамический звук, что довольно здорово — попадаешь в воду — музыка начинает звучать приглушенно, а выпрыгиваешь из воды — снова слышишь ясные высокие частоты.

Поражает плавность и скорость параллаксного скроллинга, возможно вы так же как и я будете по пол-часа открыв от восхищения рот смотреть как на заднем плане проносится мир с колоссальным количеством планов.

Kid Chaos супер ультра-быстра и великолепна во всех своих проявлениях — одна из лучших игр на Commodore Amiga.

Soccer Kid (Amiga)



Soccer Kid – красивейший платформер получивший прекрасное воплощение на Commodore Amiga. К сожалению, ECS-версия не так красочна как AGA (что логично), но обладает аналогичным мощнейшим параллаксным скроллингом и высочайшей плавностью (это стандартная особенность амижных игр - кадры сменяют друг друга очень быстро, со скоростью 50 FPS).

Космические пираты похитили футбольный кубок, а заодно растеряли по всем континентам карточки с фотографиями знаменитых футболистов. Разумеется, только персонаж этого платформера способен преодолеть все уровни что выпадут на его долю.

Хочу сказать, что Soccer Kid — колоритнейшая игра, наверное одна из самых приятных и атмосферных в которые я только играл. Помимо чудесной графики, к достоинствам игры следует отнести то, что вы попадаете в разные страны и, честно скажу, когда не так давно, в наверное сто миллионов пятисотый раз я проходил Soccer



Kid на Amiga, меня она снова серьезно удивила. Через несколько дней я просматривал новости передаваемые по спутнику где показывали Англию. И я реально увидел те самые 100% узнаваемые места, что проходил в Soccer Kid. Это было невероятное ощущение. Помимо этого в игре есть уровни которые вы просто обязаны увидеть — это Красная площадь (отгадайте в каком городе). Выглядит замечательно: стены кремля, мохнатые ели по которым скачут белки, брусчатка мостовой... А когда вы попадете в Ленинград (о, я об этом проговорился), то когда будете идти по крейсеру Аврора и отоваривать ударом мяча в лоб летучих рыб и настырных матросов, вас будет сопровождать настолько бесподобная мелодия, что, я уверен, вы захотите потом не раз вернутся в это чудесное место (а в версии для IBM PC вся музыка лежит открыто в формате mod).



В Soccer Kid бесподобная графика с движущимися фонами, отличный геймплей и великолепная музыка —что еще может быть нужно для счастья фана платформенных игр?



Yo!Joe (Amiga)

Yo!Joe – платформенная, как вы думаю уже догадались, игра с очень симпатичной и колоритной графикой, где вы играете одним из двух персонажей. Главное отличие игры — интенсивное использование растровых эффектов на заднем плане и огромное количество сюрпризов в геймплее. Вы, как добропорядочный гражданин, заходите через дверь в большой старый дом и тут начинается форменное безобразие. Из картин выскакивает рука с ножом надеясь вас убить, в подвале столько воды, что там давно уже плавают огромные рыбы, а на одном из этажей находится склеп в котором бродят ожившие мертвецы. Но это еще не все, периодически на вас нападают коварные японцы швыряя разные орудия убийства, а в одной из комнат ходит огромный маньяк-убийца с тесаком, что дает мощное дежавю в плане личности супостата - возможно это ни-



кто иной, как знаменитый Вурхез из фильма «Пятница, 13».

Дом очень насыщен деталями и вы в первое время будете просто рассматривать графику получая колоссальное удовольствие. Все игровое действие сопровождается отличной музыкой, которая кстати иногда подтормаживает. Честно говоря, когда я хотел удивить игроков качеством музыкального сопровождения на Amiga я на своей A600 ставил чаще всего или Cannon Fodder из за того, что там поют, или Yo!Joe.

Но вернемся к сюрпризам. Даже пройдя дом от подвала до чердака вы не увидите всех чудес игры, так как между уровнями предстоит полет на гигантской птице, что сопровождается мощными графическими эффектами. И таким методом вы побываете в очень большом количестве мест земного шара. Особо стоит отметить египетские уровни — ну это в принципе стандартный колорит: пирамиды, мумии...

И, забыл отметить — в игре очень классный начальный мультик, возможно в этом и заслуга крайне качественных мелодий. Все что вы хотите получить от платформера в плане фана в Yo!Joe есть, поэтому если у вас есть Commodore Amiga, то это очень веская причина пройти игру. В свое время журнал CU Amiga (October 1993) при выставлении игре оценки — по всем параметрам оценил ее очень высоко — в среднем более 80%, но в графе реиграбельность поставил 24% из за чего общая оценка довольно сильно упала. Я с этим не могу согласится, потому что по крайней мере 4 раза прошел ее от начала и до конца с огромным удовольствием и безусловно пройду еще не раз, так как мне очень нравится графика и музыка в Yo!Joe.



Вывод Amiga



На Amiga есть большое количество неординарных платформеров (Lollypop, Risky Woods, Chuck Rock 2, James Pond 2, Naughty Ones, Putty, Rick Dangerous 1-2-2,5 (да, вторая с половиной часть)), которыми стоит гордиться. Если вы начнете знакомство с этим замечательным компьютером с игр Kid Chaos, Yo!Joe, то наверняка останетесь самого лучшего мнения. Платформенные игры (особенно вышедшие в 1994 году) очень красивы и изобилуют эффектами показывающими графическую мощь Amiga. Жанр платформеров вполне способен побудить вас к покупке Commodore Amiga и потом не раз проходить полюбившиеся игры.



Вывод Platform

Что касается Sega Mega Drive, то тут однозначно в жанре platform вне конкуренции Sonic the Hedgehog – это без комментариев. Игра буквально взорвавшая продажи консоли действительно обладает всеми качествами которые ей приписывают многочисленные фанаты. Здесь и плавнейший скроллинг на сверхзвуковых скоростях, и красивая графика, и просто прекрасная музыка с увлекательным геймплеем. Это именно жемчужина среди платформенных игр на Mega Drive (данные умозаключения можно интерполировать на всю серию в целом).

Помимо Sonic the Hedgehog безусловно превосходны игры Disney's Aladdin, The Lion King и другие. Вы не будете скучать от недостатка платформеров на Mega Drive, их



вполне достаточно.

Но что касается Commodore Amiga, то она также пытается перевернуть все устоявшиеся представления. На ней вышло достаточное количество эксклюзивных платформеров заоблачного качества как по графике так и геймплею.

Brian The Lion, Yo!Joe, Kid Chaos, Soccer Kid, Arabian Nights, Putty — это игры к которым вы будете возвращаться много раз, чтобы переиграть их, потому что они интересны, они красивы, в них звучит невероятная музыка. В плане качественных платформеров Amiga бьет все рекорды.



При сравнении Commodore Amiga и Sega Mega Drive в жанре platform можно сказать, что системы равнозначны и предоставляют игрокам превосходные коллекции игр.

В тот момент, когда хочется заявить, что ничто не сравнится с Kid Chaos, вы вдруг понимаете, что это фактически копия Sonic the Hedgehog, а при попытке заявить о неземной красоте Yo!Joe внезапно вспоминаете Rocket Knight Adventures.

В противовес Arabian Nights без труда выступает Pitfall. Из этого приходит понимание, что в данном жанре между платформами полный паритет.

Не побеждает никто — обе системы великолепны!



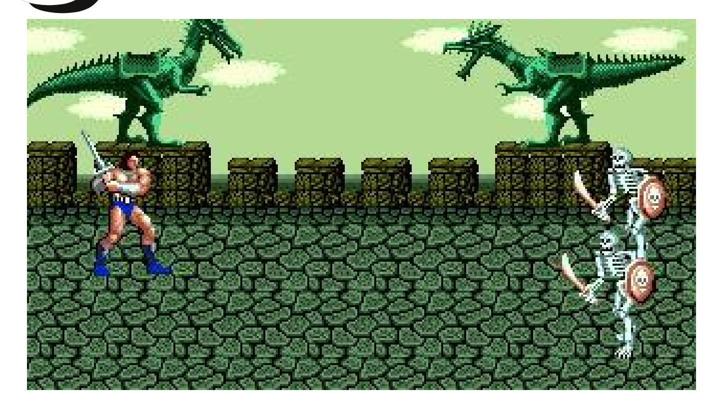


Mega Drive

SLASH'EM-UP

Golden Axe 1-3 (MD)

Игра была перенесена на Mega Drive с аркадного автомата Sega System 16B и игрок получал на домашней системе игру о которой мог только мечтать. Сама Sega System 16B была более мощной нежели 16-битная новейшая приставка от Sega — она имела высокоскоростные процессоры (Motorola 68000 на 10 Mhz, Z80 на 5Mhz и I8751 на 8 Mhz), ну и кроме того могла выводить на экран одновременно значительно большее количество спрайтов (128). Я







не стану говорить что графика на автомате и Mega Drive была одинакова — это совсем не так, на System 16B она существенно лучше по всем параметрам, включая прорисовку, количество задних планов, цвета и так далее. Но Golden Axe по прежнему была великолепна.

На Mega Drive вышло 3 части этой игры, причем каждая последующая становилась значительно красивее предыдущей. Апофеозом явилась Golden Axe 3, которая отточив геймплей до идеала шокировала игрока потрясающей графикой, впечатляющим параллаксным скроллом и незабываемой музыкой. Я даже затрудняюсь сказать сколько раз прошел эту игру на настоящей Mega Drive.

По сути мне довольно сложно писать об Golden Axe объективно (тем более в Emulators Machine уже публиковалась статья об одной из версий игры), так как я являюсь фаном этого шедевра (наряду со Street of Rage), но к счастью этого и не требуется. Я играл в Golden Axe на персоналке в MS DOS с чудесной 256-цветной VGA-графикой, адлибовской музыкой и писи-спикеровскими эффектами, я загружал эту игру с касет на настоящем ZX Spectrum 48K с черно-белым модулятором и рубил врагов проходя черепашью деревню (самое веселье было играть вдвоем), я играл в Golden Axe на Playstation 2 (SEGA AGES 2500 Vol.5), я играл в Golden Axe: Beast Rider на Xbox 360. Ну и разумеется в аркадные версии под эмулятором MAME, а также проходил версии для Atari ST и Sega Master System.



Что касается классических игр, то разумеется версии для аркадных автоматов вне конкуренции, но что касается остальных систем, то самая красивая версия первой части была на IBM PC – в принципе она довольно близко подошла к аркадной версии (за исключением многослойного параллаксного скролла, которого там просто нет). Golden Axe для персоналки можно было запустить даже на 4.77 MHz IBM PC XT, но для плавного скроллинга и анимации в VGA-режиме рекомендовался компьютер от 16 MHz - IBM PC AT.

На таких машинах я не играл, хотя на том же 12 или 16 Мгц 286-ой персоналке вполне можно было поиграть в Flashback: The Quest for Identity, Gobliiins и даже Dune 2! А вот на 386-ой машинке с VGA-монитором и 1 МБ памяти игра работала просто замечательно. По крайней мере после покупки своего компьютера я почти не вылезал из Golden Axe (и Gods) прочно обосновавшихся на 40 МБ винчестере. Но такая красивая графика была при условии, что у вас есть VGA-монитор. А он был далеко не у всех — в ходу еще были CGA (4 бита, то есть 2 в четвертой степени цветов, что равно 16) и EGA мониторы.

Но вообще 16 цветная CGA-палитра была настолько ужасна своими магента-зелеными цветами, что это нужно просто видеть. Но кроме того, реально в стандартном графическом режиме с разрешением 320x200 пикселей, могло быть показано только 4 цвета (самых ужасных) - черный, цвет морской волны, розовый и белый (цвета первой из двух доступных палитр) или черный, зеленый, красный, желтый (нулевая палитра). Вот нулевая палитра была довольно симпатична (смотрите к примеру игру Castle Master), но чаще почему то использовали первую палитру (Golden Axe). Но на самом деле были и другие палитры, помимо официальных (смотрите игры Jungle Hunt, California Games и другие, но как понимаете - это тема совершенно другой статьи).

Увидев всего лишь 1 раз CGA-графику вы ее без труда отличите от любой другой. Хотя некоторые игры даже в CGA смотрелись довольно хорошо.







И, понимая этот факт, можно представить, что Golden Axe на Mega Drive, по сравнению с CGA-графикой на подавляющем большинстве персоналок смотрелся абсолютно неподражаемо! Ну а естественно владельцы дорогих VGA-мониторов на компьютере получали потрясающую 256-цветную графику сравнимую с аркадными автоматами.

На Mega Drive мне понравилась больше всего третья часть Golden Axe. Там все прекрасно — больше персонажей по сравнению с классическими — варвар, амазонка, гном, больше анимации, деталей и больше параллаксного скроллинга.





На Mega Drive вы сразу видели отличную графику в Golden Axe, а вот на IBM PC-совместимых машинах одна и та же игра могла выглядить совершенно по разному. На верхнем скриншоте в версии для PC выбран режим VGA, а на нижнем - CGA. Представляете какая несправедливость и стимул к апгрейду?

Из стандартного состава сильнее всех был гном — его топор имел очень обширный радиус поражения, но я предпочитал сражаться амазонкой Tyris, так как куда приятнее смотреть на полуголую воительницу в стрингах, чем на накачанного мужика в трусах.

Но в принципе все бойцы имели свою изюминку и проходить игру было весело.

Но это не значит, что на третьей части кончается все хорошее — мне очень понравилась версия Golden Axe для Playstation 2 – отличный ремейк первой части. А вот последняя часть Golden Axe: Beast Rider не понравилась — в ней слишком мало осталось от самого Golden Axe. Изредка полуслышно проиграет знакомая мелодия, а потом часы заунывной музыки, бесконечное беганье по практически пустым унылым локациям в поисках врагов. Да и сам механизм боя не внушил оптимизма — ага, вот у этого огромного волосатого мужика топор загорелся синим цветом, значит надо поставить блок такой то кнопкой, а вот он у него горит оранжевым цветом, значит надо поставить другой блок... Как фанат серии я прошел и Golden Axe: Beast Rider, но удовольствие было очень сильно завуалировано второсортностью реализации.

А вот Golden Axe 1-2-3 на Mega Drive – это настоящая игровая классика slash'em-up в которую не то что бы стоит сыграть, а играть и немедленно!



Mazin Saga: Mutant Fighter (MD)

Mazin Saga: Mutant Fighter — как обычно мерзкие пришельцы вторглись на Землю и даже захватили ее, заполонив гигантами прозванными как Bio Beasts (Био-звери). Разумеется только главный герой способен освободить



планету от инопланетного гнета. Эта игра — замечательный slash'em-up основанный на манге Mazinger Z. Здесь очень много разных мутантов и роботов.

Не нужно думать, что главный герой робот — это не так. На самом деле все дело в уникальных доспехах, которые персонаж носит — они могут трансформироваться, что необходимо для битвы с главным боссом - Hell Mazinger-ом.

Вы управляете персонажем вооруженным мечом (slash'em-up же) и облаченным в супер-доспехи. На вас нападают враги которых вы планомерно уничтожаете. Сразу обращают на себя внимание довольно маленькие фигурки как героя, так и врагов, но все равно смотрится и играется здорово. Конечно, это не уровень Golden Axe, но сделано все довольно качественно, и что самое важное — увлекательно. Не успели вы отбить первую атаку врагов , а тут металлическая нога на пол экрана на вас — хлоп...

В игре необходимо успеть спасти Землю, пока она не оказалась в руинах, что вы и делаете в течении всего времени. Но если вы станете проходить игру, что я вам крайне рекомендую — ее финал настолько неожидан, что, возможно, вы будете в восторге.



ВЫВОД (SEGA MEGA DRIVE)

Возможно, я и не перечислил всех slash'em-up на Mega Drive (ну например тот же Cutthroat Island), но правда жизни в том, что их на консоли крайне мало. Но при этом игры, которые представляют этот жанр на Mega Drive (Golden Axe 1-3, Mazin Saga) настолько ярки, что в данном случае малое количество таковых легко может быть скомпенсировано их шикарным качеством. Совершенно точно, что ради Golden Axe можно купить консоль, потому что шедевр остается шедевром всегда. Ну и Golden Axe 3 действительно просто изумительна во всем.



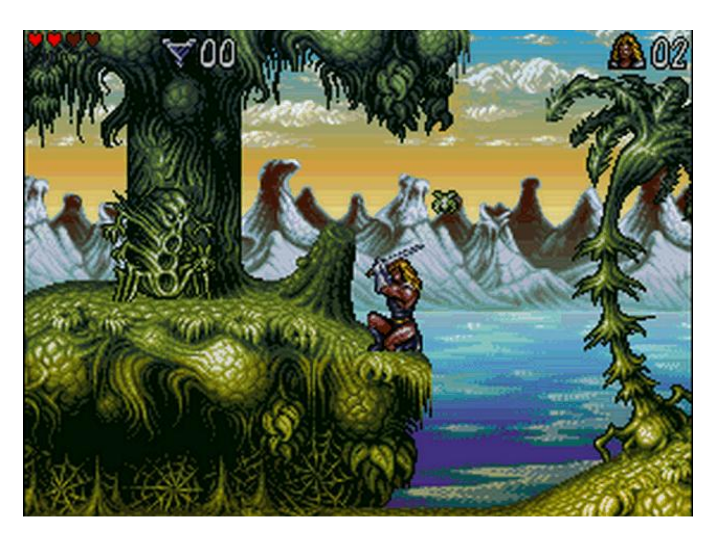




Серия Golden Axe с каждой следующей частью становилась графически все более совершенной. Нижний скриншот Golden Axe 2, верхний - Golden Axe 3. Но использование магии было зрелищнее именно во второй части.

AMIGA

Lionheart (AMIGA)



Lionheart – игра была создана как самая технически совершенная и красивая игра на Amiga. И действительно, это команде разработчиков (Henk Nieborg, Erwin Kloibhofer, Erik Simon, Michael Bittner, Matthias Steinwachs) удалось, что отметили почти все издания так или иначе обозревавшие Lionheart. Причем компания Thalion предупреждала, что если игра будет копироваться пиратскими методами, а не покупаться — она станет последней игрой такого класса, которую издавала Thalion для Amiga вообще. Стив Мак-Нелли (Amiga Action) при описании игры отметил, что огромные спрайты, параллаксный скроллинг и внимание к деталям возносят это творение на самую вершину игрового олимпа. Mark Ramshaw (журнал Amiga Power) утверждал, что Lionheart визуально и технически самая совершенная игра платформенного жанра на консолях и Amiga.

И действительно, игра использовала мощности старенькой Amiga на полную мощность — великолепный параллаксный скролл с гигантским количеством слоев, на заднем плане цветные коппер-переходы, эффекты прозрачности, уж не говоря о 50 кадрах в секунду на экране сразу давали возможность понять, что это что то невероятное. Причем достаточно было иметь Amiga со стандартным OCS-чипсетом!





Графику нарисовал гениальный художник Henk Nieborg – статью о нем вы можете прочитать в этом же номере. Игра настолько красива, насколько это физически возможно.

В Lionheart вы путешествовали через разнообразные этапы (лес, лава и так далее) и расправлялись с врагами в основном мечом, хотя были доступны и удары ногой (в присяде), хотя в игре вам доводилось даже полетать на драконе стреляя огненными шарами. По сути это был типичный платформер с элементами slash'em-up.



Все восторженные слова, которые вы могли услышать об игре от кого либо действительно объективны и справедливы. Lionheart на самом деле игра с умопомрачительным качеством графики (возможности Amiga задействованы настолько, что она даже иногда притормаживает при взрывах или больших спрайтах врагов), которую нужно включить самой первой любому, кто только что приобрел Commodore Amiga. Увидев такую красоту вы не поверите своим глазам.

Lionheart не только безукоризненно красива, но и потрясающе плавна. 50 кадров в секунду с такой безупречной анимацией создают у игрока ощущение, что ничего лучше он ранее не видел. К тому же множество движущихся планов выдают потрясающей глубины и цветовой насыщенности картинку.

Deathbringer (AMIGA)



Deathbringer опубликованная Empire Software и созданная The Mystery Machine имеет очень красивую графику и довольно разнообразный геймплей. Когда я впервые увидел эту игру (правда под MS DOS на персоналке) — буквально не поверил глазам — разве может быть настолько красивая графика? Да и начало крайне забавно — из за горки выбегает здоровенный амбал и начинает орать (разумеется оцифрованным голосом) пока ему на голову не падает большой свиток, после чего начинает играть классная музыка, что то вроде хард-рок или хеви метал.

В игре вы, управляя варваром, бежите слева направо расправляясь с врагами гигантским мечом. Вас атакуют довольно мощные первобытные люди и даже курицы швыряющие зеленые яйца. Но вся прелесть игры в бесподобном параллаксном скроллинге (используется параллакс на каждую линию). Там движется так много фонов, что создается полная иллюзия неземной глубины игрового пространства. Я честно говоря просто бегал пол-часа вперед и назад любуясь движением фонов и их глубиной. Цветовая палитра в игре подобрана хорошо и вызывает истинное наслаждение.

Повторюсь, в Deathbringer действительно неординарно красивая графика (в принципе, она приближается к тому,



что можно видеть в Lionheart) и я был от нее в восторге.

Ряд игроков отмечал не очень хорошее управление, но я этого не заметил — да, оно требует некоторого привыкания (точнее позиционирования во времени того момента, когда необходимо нанести удар мечом), но вполне адекватно. Вторая претензия — уровни достаточно коротки. Но



повторюсь — мне игра понравилась и к тому же журнал Amiga Format (январь, 1992) солидарен с моим мнением выставив игре 71%, а также отметив суперские параллаксные эффекты (ради которых уже стоит увидеть эту игру), сбалансированный геймплей, юмор и инновационную реализацию карты игры.

Обязательно поиграйте в Deathbringer — вы сразу ощутите колорит этой игры.

Skull and crossbones (AMIGA)



Skull and crossbones — это типичный slash'em-up во всех своих проявлениях. Игра достаточно увлекательна, но ей совершенно нельзя простить такой скромной графики. Для 1987-1988 годов это был типичный уровень - отсутствие эффектов спецпроцессора Amiga, малое количество цветов на экране, отсутствие параллакса на заднем плане, но игра-то вышла аж в 1991 году, уже намного позже той же Shadow of the Beast показавшей на что способна Amiga в графическом и аудио планах. В 1991 году уже выходили игры с отличной графикой, например боевик Navy Seals, Barbarian II от Psygnosis (не Palace), Paramax (где вот уже пожалуйста цветовые коппер-градиенты), Switchblade II, да в конце-концов графически умопомрачительные Gods, Lotus Turbo Challenge 2, Out Of This World, Metal Mutant, Cadaver: The Pay Off!

Как вы поняли - Skull and crossbones не лучший образец для подражания в плане графики, да и плавность несколько подводит. В некоторых местах приходится сражаться спиной, определение столкновений сделано из рук вон плохо, а экран может не сдвигаться лишь из за того, что вы не подошли к одному из неочевидных мест.

Но при этом игра достаточна интересна и если вы любите игры для ZX Spectrum, то по духу и колориту она



очень близка к играм с этой машины. Я по крайней мере получил от игры достаточно удовольствия при всех указанных недостатках.

Skull and crossbones переводится, разумеется, как череп и кости накрест — что, собственно, является стандартным изображением Веселого Роджера на пиратских флагах. Вы и начинаете игру на одном из кораблей, где ловко управляя мечом наносите удары противнику. Делать это довольно сложно, так как вы должны при нанесении удара находится на строго определенном расстоянии от противника. Если же удар противника достигает вас, вы видите снопы крови летящие по экрану. Конечно это не атракцион имени Mortal Kombat, но смотрится вполне забавно.

После гибели врагов остаются золотые монетки, которые герой должен подбирать.

Также в игре много неожиданных мест и событий — сейчас вы на корабле, а через миг злобный маг переместит вас к подножию замка.

Если сравнивать с Corsarios вышедшей на 2 года раньше, то та на мой взгляд существенно лучше, но относится к жанру beat'em-up. А в жанре slash'em-up, как видите на Amiga огромного выбора не наблюдается.

Вывод (Amiga)



Что касается Amiga и slash'em-up в частности, то тут ситуация довольно тяжелая — стоит сразу это отметить. Здесь есть либо игры, которые действительно можно отнести к более-менее классическим slash'em-up (Skull and crossbones, Barbarian II: The Dungeon of Drax), но они имеют крайне слабую графику (и год выпуска здесь ни при чем, тот же Skull and crossbones, хотя и довольно хороша, но для даты выпуска (1991 год) графика не выдерживает критики), либо игры лишь частично относящиеся к данному жанру.



Barbarian II: The Dungeon of Drax (она же Axe of Rage) — это любимая многими вторая часть Barbarian от Palace и в свете этого — игра превосходна, но опять же, пусть в 1989 году, когда она вышла, такая графика была очень хороша, но я просто не могу назвать ничего вышедшего после, что могло бы иметь прекрасную графику в этом жанре.

В принципе, slash'em-up вплотную прилегает к жанру beat'em-up (Corsarios, Battletoads, Fallen Angel, Last Battle, Shadow Warriors, Surf Ninjas) и поэтому, как вы уже знаете, выбор игр на Commodore Amiga в этом жанре крайне скромен.

Лично мне визуально понравились разве что Shadow Warriors и Surf Ninjas, но это не значит, что другие игры плохи. Я с огромным удовольствием не раз играл в Corsarios (очень атмосферный beat'em-up), но это не значит что вы найдете в ней те же плюсы, что и я в силу того, что питаю самые теплые чувства к ней со времен ZX Spectrum, когда лазил на уровне с кораблем по огромным мачтам, а потом пытался не попасться под руку огромному негру.

Пусть на Amiga есть Golden Axe, но он в целом уступает мегадрайвовскому как по графике, так и прорисовке. В игре не такие красивые цвета, герои какого то неестественно красного цвета...

Поэтому для более-менее адекватного сравнения — ну нельзя же сказать — на Amiga шедевров в жанре slash'em-up нет — пришлось задействовать ряд игр которые slash'em-up лишь отчасти и в некоторой степени больше тяготеют к платформерам (Lionheart,) или другим жанрам (Arcade Adventure).





Честно говоря даже Lionheart сложно отнести к какому-то одному жанру — он существует где-то между platform и Arcade Adventure с элементами slash'em-up. Точно так же в стан slash'em-up с некоторой натяжкой был привлечен Deathbringer.

Эти две последние игры — буквально жемчужины из сокровищницы Amiga, но с реальными slash'em-up, которые бы стали флагманами этого направления на Commodore Amiga серьезнейшие проблемы.



ВЫВОД SLASH'EM-UP



В жанре slash'em-up можно сделать однозначный вывод в пользу Mega Drive. Именно на ней есть чистейший представитель жанра — Golden Axe, который — настоящая жемчужина для фанов slash'em-up.

На Amiga вы тоже можете поиграть в slash'em-up (Skull and crossbones) получив массу удовольствия, но при условии, что закроете глаза на графику (да, играйте с закрытыми глазами). Если же вы будете не настолько строги к точности определений жанров, то Lionheart может целиком компенсировать все издержки своим графическим совершенством.

ARCADE ADVENTURE



Shadow of the Beast 1-3 (AMIGA)

Shadow of the Beast была создана специально для Commodore Amiga и смогла показать на тот момент графику невероятного уровня. Если посмотреть на другие игры вышедшие в 1989 году - Indiana Jones And The Temple Of Doom, Evil Dawn, Rick Dangerous, Savage — то ничего подобного графическому совершенству Shadow of the Beast вы не найдете, хотя год был очень урожайным на хорошие игры.

По сути Shadow of the Beast установил новые графические стандарты на игры для Commodore Amiga. На тот момент графика игры была просто невероятна, впрочем как и музыка. Игра была настолько хороша, что ее перенесли с Amiga на множество платформ (Mega Drive, Super Nintendo, TG16, FM-Towns Marty, Amstrad, Spectrum, Commodore 64 и др), но повторить такую графику в большинстве случаев было просто технически невозможно. Поэтому Shadow of the Beast нужно играть только на



Amiga.

Первая часть (а всего их три) создавалась 9 месяцев, а вторая уже год. Но и рост качества игр был виден. Правда



графический эталон задала еще 1-я часть в 1989 году, поэтому последующие части делали уклон на все более и более интересные загадки в игре, другими словами улучшали геймплей. Кстати третья часть Shadow of the Beast — самая интересная — строго амижный эксклюзив — ее нет больше не на одной платформе.

В Shadow of the Beast практически сразу впечатляла какая то практически космическая музыка, а параллаксный скроллинг (до 12 слоев) заставлял открыть рот от изумления. Это действительно одна из самых красивых игр на свете.

В трилогии Shadow of the Beast рассказывается довольно интересная история. Маленького ребенка Aarbron-а похители жрецы Звериного повелителя. Мальчик под покровительством жрецов и от проклятия самого злого Maletoth постепенно потерял человеческую внешность превратившись в зверя и забыл о том, что был когда то человеком, забыл все. Он был рабом Maletoth-а и делал все, что тот ему приказывал. Но однажды наблюдая за жертвоприношением, когда на алтаре какому то старику вонзили в грудь жертвенный нож, он вдруг узнал этого человека -



это был отец Aarbron-а и тогда память вернулась к нему. В гневе он ринулся на своих хозяев разрывая на части, но главной целью стал сам Maletoth.

Поэтому в первой части вы будете путешествовать в виде зверя.

Ко второй части внешность Aarbron-а изменится, но



это еще будет не человек, а полузверь-получеловек. А вот к третьей части наконец проклятие сгинет окончательно Aarbron обретет человеческий облик и даже шляпу (а-ля Индиана Джонс).

Во всех частях Aarbron пытается уничтожить Maletoth-а, но тот каждый раз чудом остается жив и набирается сил к следующей части. И только в Shadow of the Beast 3 герой одержит окончательную победу.

Антураж игры довольно необычный (какие-то леса, средневековые замки и даже инопланетянин), как и цветовая палитра. В принципе я не могу назвать ничего похожего на Shadow of the Beast. Да, это платформер с головоломками, с развивающейся историей, в общем-то это то, что как раз мы и охарактеризовали как Arcade Adventure, но, начав играть, вы практически мгновенно понимаете, что игра необычная.

Я приведу в пример начало третьей части (где, кстати, можно выбрать с какого из двух уровней вы начнете).

Итак, после падения вашего самолета, вы оказываетесь перед входом в огромный замок. Но, когда вы попытаетесь подойти к нему, в вас полетят горящие обломки и вы можете быть серьезно ранены. Но неподалеку вы можете заметить повозку с прикрепленным бревном у которой не хватает колеса. Пробежав немного вперед вы замечаете колесо — прикатываете его к повозке — и вот уже у вас есть таран. Разогнав его и укрываясь под навесом повозки вы проломите ворота и попадете внутрь замка, но вскоре окажетесь в помещении-ловушке. Выход слишком высоко над головой.

Притащив стол из соседней комнаты вы переключите рубильник и комната станет наполнятся водой, стол разумеется начнет всплывать, а запрыгнув на него вы сможете добраться до выхода из ловушки. А далее вас встретит ре-







ка в которой нельзя выжить — она кишит плотоядными рыбами, но у вас есть возможность запустить в реку определенные виды кровожадных рыб, которые могут есть других — и тут понадобится вся ваша смекалка, чтобы понять, кто кого съест первым.

Этого отрывка прохождения из третьей части достаточно чтобы понять что вас ждет в серии игр Shadow of the Beast.

Еще стоит отметить в игре потрясающие анимационные вставки в которых рассказывается история. Они невероятно плавны, они странно и прекрасно нарисованы (это примерно как смотреть на работы Пикассо или Сальвадора Дали), но как бы пришедшие из иного мира (особенно мультфильм из начала второй части).

Впрочем, серию этих игр оценили практически все - она завоевала несметное количество всевозможных наград.

Например, награды Shadow of the Beast:

на Computer Entertainer '89 — награда за выдающееся качество,

на European Computer Leisure Awards '90 – за лучшую графику,

на Game Players '90 – амижная игра года.

Награды Shadow of the Beast 2:

на Golden Joystick Award '91 — лучшая графика на 16-битных системах,

на European Computer Leisure Awards '91 — лучшая графика и лучший звук,

на Generation 4 International Award – за лучший звук и лучшую презентацию

и так далее.

Ну графическое совершенство никто под сомнение и не ставит - о том, что игра отображала невозможные сотни цветов одновременно с фантастической скоростью в 50 кадров в секунду и полный многослойный параллаксный скроллинг сказано даже на коробке с игрой (правда от Shadow of the Beast 3).



Shadow of the Beast вне всяких сомнений — украшение Amiga. Потрясающая по атмосферности музыка и графика могут заставить вас навсегда влюбиться в эту игру.



Cedric and the Lost Sceptre (AMIGA)



Стоит лишь начать играть в Cedric and the Lost Sceptre и вы будете очарованы великолепной музыкой, которая понесет вас по волнам игры органично вплетаясь в геймплей. Отличная графика вкупе с мощным параллаксным скрол-





лингом, растровыми эффектами и другими моментами прикуют вас к экрану телевизора.

Герой начинает свое приключение возле палатки, где проснувшись обнаруживает, что какие то bastards (ублюдки) похитили все вещи. Теперь вам предстоит отправиться в путь не забыв включить мозг, он в игре крайне необходим. Путешествуя по платформенному миру вы вскоре обнаружите колодец, в котором не хватает ручки, а чуть дальше — разбитую лодку на берегу реки (великолепные эффекты прозрачной воды никого не оставят равнодушными). Довольно просто сообразить, что необходимо найти



доски, гвозди и молоток, чтобы починить лодку и двинуться дальше. Проходя локации с переливающимися водопадами вы будете попадать в болота с ужасными крокодилами (смотрятся великолепно и реально страшно, но когда я рассматривал спрайты из которых сделана игра (прозрачным цветом там выбран магента), то от этих кровожадных чудовищ на самом деле нарисованы лишь головы.

В целом геймплей такой спокойный, в чем-то задумчивый, с прекрасной музыкой в стиле группы Enigma. Вам доступны определенные действия — изучить предмет, поднять предмет и так далее. Вы бродите по красивому миру любуясь графикой, изучаете предметы, пытаетесь понять куда их можно применить, при этом отражая атаки разных враждебно настроенных существ (пчелы, огромные кузнечики, что-то типа комаров, крокодилов) и растений. Некоторые моменты напомнят игры в стиле Индианы Джонса — здесь тоже есть классическая поездка на вагонетках.

Журнал Amiga Active (июль, 2000) довольно серьезно сравнивал игру с таким шедевром (с 8-биток) от Gargoyle Games, как Tir Na Nog. И я с этим соглашусь — общая атмосфера практически идентичная. Также тот обзор объясняет общий принцип игры такими словами: «представьте игру Valhalla (шедевр на Commodore Amiga написанный на AMOS) с движком от Zool (быстрый и знаменитый платформер)».

В общем-то они правы - Cedric and the Lost Sceptre — это одновременно и Tir Na Nog и Valhalla and the Lord of Infinity и Zool, и такая смесь получилась крайне удачной (но, к сожалению, не коммерчески успешной — тут больше виновата обанкротившаяся Commodore – покупатели не





были уверены в будущем Amiga и покидали платформу).

Отмечалась большая атмосферность и устаревшая графика (про графику совершенно не согласен) и резюмировалось: если вы любите игры в которых нужна быстрая реакция и умение думать, то будете от игры в восторге и купите ее.

В итоговой оценке от Amiga Active: «немного устаревшая, но полна фана»!

Собственно это же я и пытаюсь сказать — игра полна фана, ничего устаревшего в плане графики в ней нет и быть не может — там чипсет Amiga работает если и не на полную мощность, то близко к ней.

Австрийский разработчик Alcatraz для игры предлагал два языка — родной немецкий и английский. Английский был несколько корявым, но мы вряд ли это сможем оценить.

Сюжет игры включал поход за скипетром и получение руки (не ноги, не уха) принцессы.

Этим вы и будете заниматься все 11 этапов в прекрасной игре, в полной мере соответствующей жанровому определению Arcade Adventure.

Эта жемчужина игровой индустрии существует только на Commodore Amiga и является ее достойным эксклюзивом.



Myth: History in the Making (AMIGA)



Эта, без преувеличения, великая игра изначально появилась на 8-битных компьютерах — Commodore 64, ZX Spectrum, Amstrad CPC в 1989 году. Myth: History in the Making обладала настолько великолепной и плавной графикой, что практически сразу вошла в анналы компьютерных игр для многих став одной из лучших. Если на ZX Spectrum поражала необычайно плавная анимация и порой огромные враги, то Commodore 64-версия была настолько детальна и красочна, что в принципе ее даже можно сравнить с графикой игры Prince of Persia от Brøderbund для IBM PC (которая также появилась в 1989 году). Но ведь в Prince of Persia от Джордана Мехнера использовались оцифрованные движения (!), а анимация в Myth по плавности уж точно не уступает анимации принца.









В 1991 году игра переносится на консоль NES под названием Conan: The Mysteries of Time.

А в 1992 году наконец выходит на 16-битной системе Commodore Amiga и с этого момента у игроков появляется возможность увидеть Myth: History in the Making в его истиной красоте и неповторимости. Amiga достаточно мощная система чтобы удовлетворить любые запросы девелоперов и они снова пересоздают шедевр. Это не полная копия игры с ZX Spectrum – амижная версия довольно сильно разнится, как по графике (хотя узнаваемость сохраняется), так и по дизайну уровней. Также игра получает настолько мощный саундтрек, который буквально с первых секунд заставляет вас понять, что Myth: History in the Making — великая игра без каких-либо компромиссов.

Очень детальная графика, прорисовка 100% передает атмосферу мифов древней Греции и при этом — никакого параллаксного скроллинга! При этом создатели не забывают, что работают на ультимативно мощной игровой системе и используют возможности чипсета для цветовых градиентов на задних планах.

А как же версия для Atari ST? Она действительно создавалась и даже выходила дема, с первым уровнем и надписью - «Добро пожаловать в Миф. Доступно вскоре от System 3 Software», но игра никогда так и не была для этого компьютера завершена и выпущена.



Также показателен пример, что еще спустя 2 года Myth выходит на консоли от Commodore Amiga CD32 и при этом изначальная графика по-прежнему привлекательна, так как имеет колоссальный запас прочности!

Возможно, вы считаете слишком эмоциональными мои утверждения относительно Myth: History in the Making, но посмотрите какие оценки выставляет игре пресса:

Amiga Action 31 (Апрель 1992) — 96%.

The One - 93% - «Лучшая графика, лучший звук, лучший геймплей, лучшая игра!»

Zero - 91% .

Amiga Mania (Апрель 1992) — 92%.

Amiga Games (Октябрь 1992) — 91%.

Amiga Computing 49 (Июнь 1992) - 94% - «Лучшая Arcade Adventure!»

То есть по-сути совершенно разные издания объедененные только платформой компьютера (Commodore Amiga) выставляют игре оценку близкую к 100%! Это невероятно, но это так!

Разве что журнал Amiga Format недооценил игру, но, собственно, этот журнал больше ориентирован на программное обеспечение, а не игры, поэтому к его оценкам не стоит относиться настолько серьезно. Причем забавно, что поставив низкую оценку в 58% (Amiga Format 37, Август 1992) журнал спустя 12 номеров снова ставит игре оценку, но уже под 70% (Amiga Format 49, Август 1993). Поводом послужил ре-релиз той же игры от другого издателя Kixx (у Kixx традиционно стояла более низкая цена ввиду того, что в большинстве случаев компания переиздавала игры уже выходившие несколько лет назад, ставшие классикой, но которые спустя какое-то время уже было почти невозможно купить в магазинах, а своей привлекательности они не потеряли, поэтому игры переизданные Kixx — Swiv, Turrican, Space Quest III: The Pirates of Pestulon, Myth: History in the Making – пользовались большой популярностью).

Как бы там ни было, если сравнить все высшие оценки, которыми когда-либо награждал журнал Amiga Action, то игра Myth прочно занимает 3-е место со своими 96%.

На первом месте идет Jaguar XJ220 (98% (Jun 1992)) от Core Design — очень сильно похожий на Lotus III (собственно что-то вроде викторины «найди пару отличий в картинке»), в статье, кстати, выражались сомнения - не по-







бедит ли эту игру Lotus III, но Lotus II она победила. Мое мнение — Lotus III лучше как по геймплею, так и по графике.

На втором месте - Rainbow Islands (97% (Apr 1992)) — сами понимаете, классика.

Если же посмотреть высшие топы других изданий, то из более-менее известных например 98% получила игра Elite (журнал Zzap) – то есть Myth изначально с момента выхода причислен к самой высшей лиге — собственно, вершина, выше которой ничего быть не может.

Я не буду комментировать настолько высокие оценки, сам я считаю, что игра Myth: History in the Making очень интересная и довольно красивая, но высшие балы посмел бы дать разве что Брабеновской Elite для 8-битных машин.

Что же такого нашли в игре обозреватели?

Злой бог Дамерон получил контроль над всеми богами и изменил их сущность ко злу. Вы, управляя отважным варваром, путешествуете сквозь время и должны победить множество известных по легендам чудовищ, а в конце одолеть самого Дамерона.

В игре отлично обыгрываются самые известные греческие мифы поэтому все очень узнаваемо. Игроку обычно не стоит напоминать, что если он отрубил голову медузе Горгоне, то потом может этой же головой превратить в камень любого супостата, а если впереди огромный лев, то для него скорее всего подойдет нечто помощнее меча, ну



тот же трезубец добытый у убитого демона в Аду.

Игра напрямую относится к жанру Arcade Adventure, представляя из себя мощный платформенный боевик, где вы должны много думать и принимать правильные решения.

Уже на первом уровне — да, да, в том самом известном широкой общественности Аду - вы, сообразив что с уровня выйти не можете из-за чудовища, должны сообразить, что необходимо добыть меч у живых мертвецов, этим мечом срубить подвешенного мертвеца, чтобы тот упал в лаву, спустившись в самый низ гиены огненной отрубить особым ударом еще у одного мертвеца голову и тогда — о, чудо — вы вызовите демона обладающего супероружием, которое и необходимо заполучить. Могу также сказать, что дальнейшие уровни окажутся не легче, особенно Египетский, с его своеобразными ловушками и секретами. Но при этом игра настолько увлекательна, что оставляет после прохождения самые восторженные чувства. Я рекомендую эту игру к прохождению так же как ее рекомендовали многие журналы ранее — это настоящая классика.



Вывод (Amiga)

После знакомства с жанром Arcade Adventure на Commodore Amiga хочется сразу сдаться на милость победителя, потому что настолько увлекательных, оригинальных, глубоких игр всегда будет не хватать на любой платформе, если вы перейдете на нее с Amiga. Нечем заменить очарование оригинальных Shadow of the Beast 1-3 или Cedric and the Lost Sceptre.

Серия про забавное яйцо Dizzy, которую так же можно отнести к жанру Arcade Adventure на Amiga представлена довольно широко (Dizzy: Crystal Kingdom, Dizzy: Fantasy World, Dizzy: Magicland, Dizzy: Prince of the Yolkfolk, Dizzy: Spellbound, Dizzy: Treasure Island, Fantastic Dizzy), причем Dizzy: Prince of the Yolkfolk, Dizzy: Magicland, Dizzy: Crystal Kingdom настолько красивы, что сердце фаната этой серии врятли выдержит и может остановиться от восторга (ну так секунд на 5).

Mega Drive

The Pirates of Dark Water (MD)



The Pirates of Dark Water – эта игра основана на знаменитой серии мультфильмов (представленных Hanna-Barbera и Turner Entertainment в 1990-х) и является довольно атмосферной смесью платформера, slash'em-up и элементов требующих вдумчивого исследования кружающего мира, я бы даже сказал, присутствовала какая-то RPG-аура.

Начав играть в версию игры для Mega Drive (а на SNES игра совсем иная), вы безусловно обратите внимание на графику. Она очень хорошо нарисована, являя лучшие образцы, и, что самое важное – атмосферно. Используется приятная цветовая палитра – задний план грамотно отделен от переднего и вы реально чувствуете глубину. И, собственно, действительно хочется на миг оказаться в тех самых джунглях, что вы видите на первом уровне. В большей степени игра является платформером и поэтому





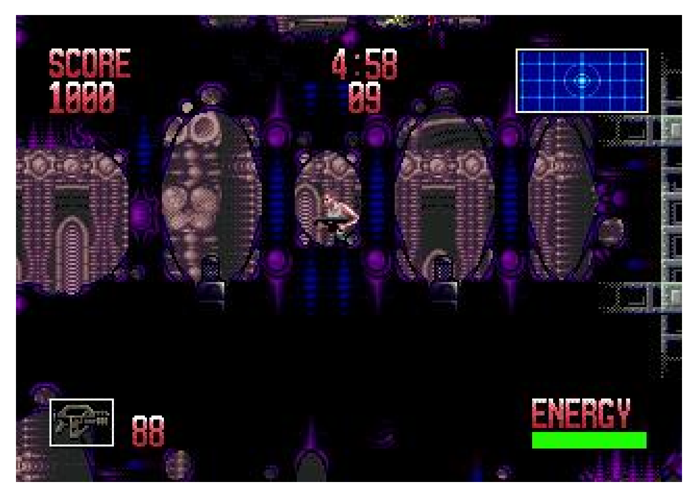
от вас будет важна некоторая реакция (хотя я не сказал бы что это здесь крайне важно), но также вы будете отвечать на какие-то вопросы, читать тексты – поэтому если вы вдруг понимаете английский, то сможете глубже прочувствовать игру. Вы выбираете одного из нескольких персонажей (Ren, Tula и др) и начинаете свое путешествие по загадочному миру. Вас будет сопровождать ненавязчивая и приятная мелодия полностью передающая атмосферу игры. Орудуя мечом вы сможете уменьшить популяцию местных бандитов.



Alien 3 (MD)

Alien 3 – эту игру также можно отнести к жанру Arcade Adventure. Несмотря на то, что она является платформером и шутером одновременно, героиня все равно должна не бездумно бежать от начала уровня к концу, а тщательно





исследовать станцию кишащую кровожадными пришельцами. Но ваш главный враг здесь вовсе не совершенные инопланетяне, а удивительно быстро истекающее время. От уровня к уровню вы боретесь именно с ним, пытаясь найти закутанных в коконы людей, чтобы освободить их.

И это сразу отличает Alien 3 от других игр подобного плана. С первого раза многие уровни вам пройти вряд ли удастся и антинаградой будет показ ужасов — из груди неспасенных вами людей вырвутся ужасные зубастые твари. Вы будете запоминать в каких запутанных коридорах находятся пленники, чтобы в случае неудачного завершения уровня не блуждать зря, а сразу бежать в нужном направлении. Когда я впервые увидел Alien 3 — в глаза сразу бросилась сумасшедшая объемность изображения — темное небо и земля разделены на огромное количество слоев движущихся с различной скоростью (правда, основное время вы проведете именно под землей, в захваченной станции), а когда вы перемещаетесь по лестницам, то так же ощущаете, что мир не плоский, он имеет глубину.

Пришельцы противостоящие вам (скорее вы — им) очень резвы и отразить атаку бывает чрезвычайно сложно, поэтому часто приходится заглянув в новый лаз дать предупредительный выстрел — мало ли что там может таиться. В действиях главной героини может немного показаться странной излишняя медлительность после неудачного столкновения с Чужим, она некоторое время лежит на земле без движений, и лишь потом поднимается, на это приходится делать поправку.

Игра сделана по известному фильму Чужой (1979) (а судя по сюжету, скорее уж по второй части «Чужие» (1986) созданной Джеймсом Кэмероном, которая была мощным боевиком, нежели научно-фантастическая сага Ридли Скота).



Самое приятное — в игре присутствует достаточное количество секретов, например на четвертом уровне можно спрыгнув в вентиляционную шахту обнаружить быстрый путь к концу этапа, а на пятой стадии в стене спрятан потайной ход со множеством боеприпасов и энергии.

В Alien 3 прекрасная графика с большим уклоном в объемность — на заднем плане постоянно движутся фоны, а музыка замечательна (особенно в заставке) — не в каждой игре встретишь такую.

А учитывая постоянный экшен (особенно разнообразный благодаря доступности выбора большого количества оружия (ракеты, гранаты, огнемет, автомат) из-за которого меняется и тактика прохождения), умение мыслить и принимать быстрые решения, использовать память на все 100% - вы получите от игры массу удовольствия. Рипли расправится с коварными инопланетянами, разумеется с вашей помощью, даже если для этого потребуются сотни попыток.



Warlock (MD)

Warlock - обычно игры имеющие под собой литературную или кинематографическую основу имеют больше шансов на успех (при условии порядочности разработчика). Нет необходимости изобретать мир игры, его персонажей и так далее. Думаю примеров успешных игр подобного плана достаточно - Chip 'n Dale Rescue Rangers (NES), DuckTales (NES), The Flintstones (SNES, Ocean).





Игра Warlock также основана на фильме, в русском варианте носящем название Чернокнижник и она сделана более чем качественно. Впервые игру я увидел в программе «Денди:Новая реальность» и был поражен как хорошей графикой так и очень жуткой атмосферой — становилось реально страшно. Как только мне попался этот картридж — я его сразу приобрел.

Первый уровень оправдал все ожидания относительно игры — таинственный дом, ужасный чернокнижник превращающий людей в ходячих мертвецов, страшные вопли... Да и анимация была досаточно красива - плащ на главном герое плавно трепетал при беге. Но спустя немного времени я вошел в замок и тут началось довольно монотонное действо — из уровня в уровень я оказывался в том же почти бесконечном замке, где было не столько действия, сколько головоломок, которые предлагалось решить. Враги также серьезно потеряли в плавности анимации довольствуясь чрезвычайно малым количеством спрайтов для отображения движения, а их палитра стала чуть ли не черно-белой.



При этом игра смогла удержать меня до самого конца и в принципе я прошел ее с удовольствием.

В Warlock вам предстоит противостоять чернокнижнику (злому магу), но вы не так безобидны, как может показаться, и способны дать ему отпор. Игра представляет собой добротный платформер, некоторые элементы которого дают возможность отнести игру к разряду Arcade Adventure.

По крайней мере я в свое время не пожалел денег на преобретение Warlock (как впрочем и на Doom Troopers, Street of Rage 2, Battletoads & Double Dragon и так далее) и был вполне доволен игрой.

ВЫВОД (SEGA MEGA DRIVE)



Sega Mega Drive довольно ярко представлена в жанре Arcade Adventure. Здесь помимо описанных The Pirates of Dark Water, Alien 3, Warlock стоит отметить и довольно красивую и интересную Addams Family Values (достаточно необычный вид сверху), шедевральную ECCO The Dolphin (превосходное приключение дельфина — их несколько частей). Также сюда можно отнести великолепную во всех отношениях игру Flashback - The Quest for Identity (удивительная история об инопланетянах захвативших Землю с совершенно фантастической плавной графикой) и Out of this World (шедевр всех времен и народов). Знаменитый на домашних компьютерах Fantastic Dizzy на консоли аналогично достаточно увлекателен и красив.

Другими словами — в жанре Arcade Adventure платформа Sega Mega Drive великолепна!



ВЫВОД ARCADE ADVENTURE





Как вы можете видеть — обе платформы в жанре Arcade Adventure способны удовлетворить запросы самых взыскательных игроков.

Sega бьет рекорды своей замечательной серией ECCO The Dolphin и многими другими шедеврами (The Pirates of Dark Water, Alien 3, Warlock, Out of this World).

На Amiga уникальные Myth: History in the Making, Shadow of the Beast 1-3, Cedric and the Lost Sceptre, Dizzy.

Вдумчивый читатель может заметить (углубившись в изучение темы), что например Alien 3 есть не только на Sega Mega Drive, но и Commodore Amiga. Но амижная версия Alien 3 существенно уступает — в ней прежде всего убрали параллаксный скроллинг, сразу убив половину графического очарования игры (по крайней мере в моем мировозрении параллаксный скроллинг — это и есть отличительная черта 16-битных консолей, сама лакмусовая бумажка мощи поколения игровых систем), а при превосходной звуковой части Amiga сделали совершенно непонятную вещь — на компьютере можно выбирать либо только спецэффекты (выстрелы, взрывы), либо музыку (будет как в немом кино).

Другими словами — Alien 3 – отличная игра в любом случае, но ее реализация на Commodore Amiga никуда не годится.

Но при этом в противовес я могу смело привести серию Shadow of the Beast. Она как раз именно на Amiga имеет совершенно неподражаемую графику, а на Mega Drive графически просто изуродована.

Как мне видится, с некоторым перевесом в пользу Sega Mega Drive, обе системы в жанре Arcade Adventure практически равнозначны. Имея любую из названных систем любитель Arcade Adventure должен быть доволен, как слон.

РАССТАВЛЯЕМ ТОЧКИ НАД 

Предвижу ваши возражения относительно отбора жанров для сравнения.

Действительно, Sega Mega Drive очень выигрышно смотрится в не представленном здесь жанре файтингов (fighting).

Если не принимать во внимание заведомо звездные Ultimate Mortal Kombat 3, WWF Wrestlemania Arcade



использующие оцифрованную графику, так как они однозначно представляют новый уровень реалистичности файтингов (как известно — против лома — нет приема), то все равно остается масса игр с отличной детализированной графикой - Super Street Fighter II - The New Challengers , Primal Rage , Fatal Fury 2, Eternal Champions , Best of the Best - Championship Karate , Art of Fighting.

В то же время Commodore Amiga также способна предложить достойный выбор. Прежде всего я бы отметил шикарную серию Body Blows (Body Blows, Blows Galactic, Ultimate Body Blows (только на AGA-машинах)). Серия отличается проработанным миром и оригинальными бойцами, каждый из которых имеет свои особенности и вы действительно в состоянии полюбить их. Графическое и музы-





Невероятно колоритные Body Blows Galactic (скриншот слева) и Fightin Spirit (справа) способны надолго удержать игрока за домашним компьютером. Звуковое оформление, графика, управление - здесь самого высшего качества.

кальное оформление было отличным, управление вполне удобным. Единственное немного нервировала довольно частая смена дискет, но не в такой степени, как в Mortal Kombat II.

Также я бы отметил IK+. При некоторой невзрачности графики (а если учитывать 1988 год выпуска — то графика на самом деле отличная, очень плавная, с хорошей анимацией) игра предлагает геймплей невероятно схожий с шедевром 1985 года The Way of the Exploding Fist специально разработанным Gregg-ом Barnett-ом для Commodore 64 и вышедшим затем для основных 8-битных домашних компьютеров (Acorn Electron, Amstrad CPC, BBC Micro, Commodore 16, ZX Spectrum) принесшим в мир файтингов реалистичную графику.

Что представляет из себя игра, тем, кто проходил Путь взрывающегося кулака в то время на реальном железе — объяснять не надо — большое количество приемов, точное выдерживаемые временные интервалы в ударах, отличная анимация и реализм.

Но на Amiga в IK+ еще и отличная



музыка.

При всем том, что при первом взгляде на игру вы не могли быть от ее графики в восторге, если ранее проходили Body Blows или Elfmania, но IK+ обладала удивительной притягательностью. Поэтому на своей A600 я достаточно часто запускал бережно хранимую дискетку с IK+ и получал от игрового процесса массу удовольствия.

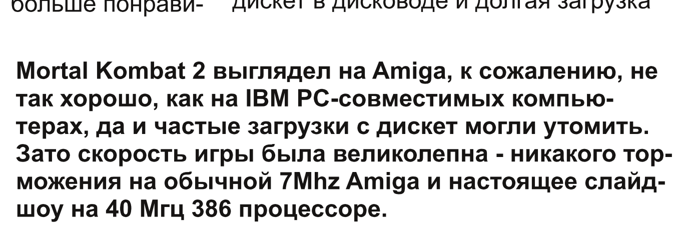


И раз уж я затронул Elfmania – а это один из самых красивых файтингов, что я когда либо видел - у меня нет сомнений в том, что разработчики использовали всю мощь Commodore Amiga в этой игре. Высокохудожественная цветная графика, отличная музыка, плавнейшая анимация и множество эффектов.

В плане построения боя мне больше понравилась Body Blows Galactic, но если хотелось очень крутой графики — Elfmania — первый претендент. Замечательно подобранные арены неземной красоты — низвергающиеся сверкающие водопады, ночная пристань, какой то арабский город словно сошедший со страниц сказки о Шехерезаде. Да, относительно странного названия, в игре сражались лопоухие эльфы, что выглядело как минимум интересно.

Разумеется, это не единственные драки на Amiga, этот жанр был представлен неплохо - Fightin' Spirit, Full Contact, Mortal Kombat 1-2, Amiga Karate, Barbarian: The Ultimate Warrior, Best Of The Best: Championship Karate, Brutal: Paws Of Fury, Budokan: The Martial Spirit,Dangerous Streets, Primal Rage, Rise Of The Robots, Shadow Fighter, Shaq Fu и так далее.

Поэтому любитель файтингов также не мог бы заскучать на Commodore Amiga. Другое дело, что достаточно большому количеству игроков кроме Ultimate Mortal Kombat 3 не надо ничего (и я тоже владею таким картриджем), а соответственно тут выбор однозначный — только Mega Drive, так как на Commodore Amiga серия Mortal Kombat представлена всего двумя частями (1 и 2) и при этом, пусть в ней и очень плавная быстрая графика, но конвертированная и от того выглядящая не лучшим образом, плюс совершенно садистская частота смены дискет в дисководе и долгая загрузка



Mortal Kombat 2 выглядел на Amiga, к сожалению, не так хорошо, как на IBM PC-совместимых компьютерах, да и частые загрузки с дискет могли утомить. Зато скорость игры была великолепна - никакого торможения на обычной 7Mhz Amiga и настоящее слайд-шоу на 40 Мгц 386 процессоре.





FIFA 97 (Mega Drive, слева) и Sensible World of Soccer (Amiga, справа) способны подсказать фанатам спортивных игр, какую систему выбрать.

опять же говорит не в пользу домашнего компьютера от Commodore. Но вот музыка на Amiga в Mortal Kombat потрясающая.

С другой стороны я бы очень советовал поиграть вам в амижные Body Blows Galactic (нравится атмосфера игры — вы путешествуете по отдаленным странным планетам сражаясь с их обитателями — металлическим роботом Tekno или полностью состоящим из огня существом Inferno) или Elfmania (буквально вы ощущаете реальность мира сказок), потому что это прекрасные игры которые жалко пропустить.

Также я не стал затрагивать спортивные игры.

Что касается того же реалистичного футбола, Mega Drive тут вне конкуренции благодаря серии FIFA Soccer. Я знаю людей которые специально покупали консоль только из-за спортивных игр серий FIFA и NHL. И я могу их понять, потому что эти игры — настоящие эталоны. Кроме того, например, в игре Jammit вы управляли оцифрованными игроками, что добавляло реализма.

На Mega Drive было очень большое количество спортивных игр (Bulls vs Blazers and the NBA Playoffs, College Football's National Championship II, FIFA Soccer 96, International Superstar Soccer Deluxe, John Madden Football '93, NBA Action '95, NHL 94-98, NHLPA Hockey '93, Tecmo World Cup '93), а если принять во внимание тот факт что они обладают практически бесконечным запасам реиграбельности, то даже одной удачной игры может быть достаточно фанату для достижения спортивной нирваны.

Помимо реалистичных спортивных игр на консоли были и экземпляры с выдуманными составами или даже с придуманными правилами игры — это безусловно очень впечатляющие Mutant League Football и Mutant League Hockey, где вы играли мутантами, которые творили на экране форменный беспредел и в той же Mutant League Hockey было вполне нормально если игрок проваливался под лед.

Из «немутантных» примеров спортивных игр стоит отметить так же игру Hit The Ice.

А что же на Commodore Amiga?

Несмотря на первую же мысль про SWOS (Sensible World of Soccer), которая была крайне приятной игрой порой предлагая несколько нестандартные места для матчей — например лунную поверхность, стоит отметить, что и помимо SWOS на Amiga было во что поиграть (если речь про футбол, то это - Amiga Soccer, World Cup Soccer: Italia '90, World Class Soccer (U.S. Gold), Sierra Soccer: World Challenge Edition, Rick Davis's World Trophy Soccer и тд).

Особенно интересными на Amiga являются игры с фантастической составляющей — это например достаточно знаменитый Speedball 2: Brutal Deluxe и такой же брутальный и очень смешной Wild Cup Soccer.

Но если бы все же мы начали сравнивать Commodore Amiga и Sega Mega Drive, то консоль без труда отберет победу в спортивном жанре.



Wild Cup Soccer и Speedball 2 на Amiga невероятно хороши.

ЕЩЕ РАЗ О ГРАФИКЕ И ЗВУКЕ





На скриншотах вы видите что качество графики в играх определялось на настоящем «железе». Безусловно, любой эмулятор на персональном компьютере может выдавать потрясающее качество графики как в играх с Commodore Amiga (эмулятор WinUae), так и в играх с Sega Mega Drive (Kega Fusion, Regen). Но в действительности, когда вы подключаете консоль или игровую машину вроде Amiga к телевизору используя штатный композитный выход, вы наблюдаете картинку очень далекую от той что выдает эмулятор. Во-первых композит делает некрасивую дрожащую гребенку на краях спрайтов (и если вы этого не видели, говорит лишь о том, что качество вашего TV безумно далеко от нормального), а во вторых — это уже исходит из первого утверждения — я бы не сказал, что вы в состоянии так легко заметить недостаточное количество цветов (особенно на ЭЛТ-телевизоре) — в принципе, в силу нерезкости изображения — взрывы красиво сияют, а герои отлично раскрашены.

Так можно ли на реальном железе заметить разницу в графике между Commodore Amiga и Sega Mega Drive?

При реальном сравнении, при всей схожести, казалось бы, параметров — на Amiga картинка более цветная и яркая, а анимация и общий скроллинг смотрится плавнее. Это не значит что на Amiga нет игр с плохим скроллом или малым количеством цветов. Есть игры, особенно от Sega, с очень дерганной графикой до такой степени, что кажется, что играешь на многоцветном ZX Spectrum (не в укор названной машине — Spectrum как раз на своем железе творит чудеса). Но когда сравниваешь хиты, остается стойкое ощущение более малого количества цветов именно на Mega Drive (Contra Hard Corps, Double Dragon), но мы-то с вами уже рассмотрели этот вопрос и выяснили что цветов показывается не меньше, а то и больше.

А в некоторые моменты в Contra Hard Corps при применении особо навороченных эффектов кажется что цветов куда больше чем 64 (не поручусь, что в этой игре используется shadow/highlight режим, но смотрится здорово).

Кроме того на Mega Drive порой возникает претензия к количеству кадров анимации у героев. И если в Street of Rage 3 или Aladdin их более чем достаточно, то опять же в феноменальной Contra: Hard Corps их очень мало. Но правда сама игра настолько увлекательна, что на это никогда не обратишь внимание.

На Mega Drive любят поморгать спрайтами — периодически какой нибудь спрайт или взрыв начнет совсем некстати мерцать (Contra: Hard Corps, Golden Axe 3 (при применении магии)). Но опять же геймплей достаточно захватывающий и данные придирки можно писать только не играя в данный момент в эти игры, которые являются практически лучшими в своем классе.

Есть общая претензия и к детализации графики, ее прорисовке. Если в Shadow of the Beast оригинально созданной на Amiga в 1989 году прорисовка поражает, то в Golden Axe, к примеру, выпущенной на Sega Mega Drive в том же году, существенно в этом плане отстает. Можно, конечно, отнести недочеты к композитному видеовыходу, который довольно мутно и с рябью на краях отображает объекты, но ведь S-Video-выход стандартно у обоих систем отсутствует (особо отчаянные изготавливают такой выход самостоятельно, но это возможно не на любой Mega Drive (особенно актуально для клонов)). Ну а раз стандарт-





Zeewolf 2, Mr. Nutz или Zool 2 способны удивить прекрасной графикой.

ного высококачественного выхода на Mega Drive нет, то и сравниваем обе системы в одинаковых условиях, через композитный выход. И вы однозначно отметите, что в играх Kid Chaos, Brian The Lion и так далее картинка более детально прорисована, нежели в большинстве игр с консоли.

Ну и конечно, звук на Amiga настолько профессионален, что создает практически моментально восторженное состояние от аудиосистемы компьютера. В том же Beastlord – видим, да – графически отличная картинка, на заднем плане превосходные коппер-эффекты, но в этот момент начинает звучать Paula со своими волшебными характеристиками — и вы слышите реалистичное пение птиц, шуршание травы, причем настолько естественное, что с этого момента ничего плохого об игре сказать не можете. Потому что такая атмосфера создается звуком, что захватывает дух.

А на Sega Mega Drive отличные мелодии, они очень органично сочетаются с геймплеем, но в целом, по сравнению с Amiga, звучание не выдерживает никакой критики.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ПО ЖАНРАМ



BEAT'EM-UP

Mega Drive в первую очередь выделяется шикарной серией Street of Rage, после которой для фаната beat'em-up не может быть иных аргументов. Это именно та вещь ради которой стоит бежать в магазин за консолью. Вас конечно не менее способны порадовать и мощные блокбастеры Splatterhouse 2-3, Battletoads, но в любом случае, выбирая Mega Drive как фанат beat'em-up, вы сделаете действительно верный выбор.

На платформе же Commodore Amiga царит практически космический вакуум — вам приходится довольствоваться неплохими играми, но имеющими не самую элитную графику на свете — Freddy Hardest in South Manhattan, Battletoads, Lorna.

Платформы в жанре beat'em-up не равнозначны и с колоссальным перевесом победа отдается консоли Sega Mega Drive.

ОЦЕНКИ BEAT'EM-UP:

Commodore Amiga = 0
Sega Mega Drive = 1

PLATFORM



В жанре platform и Commodore Amiga и Sega Mega Drive великолепны. На обоих системах великое множество первоклассных игр (Sonic the Hedgehog, Kid Chaos, James Pond 2 - Codename RoboCod и так далее), но некоторый перевес можно отметить на стороне Sega Mega Drive за счет того, что такие замечательные игры как Lion King, Disney's Aladdin прекрасно работают на консоли, но их нет на OCS/ECS-машинах от Commodore. Эти игры доступны только для 32-битных моделей с AGA-чипсетом (Amiga 1200, Amiga 4000), которые мы тут не сравниваем.



Поэтому резюмируем — платформы равнозначны с легким перевесом в сторону Sega Mega Drive.

ОЦЕНКИ PLATFORM:

Commodore Amiga = 1
Sega Mega Drive = 1+

SHOOT'EM-UP



В жанре стрелялок Commodore Amiga крайне удачная платформа, как по количеству игр, так и по уникальности их игрового сейтинга. Оригинальная The Chaos Engine на Amiga может заставить вас влюбиться в нее. Версия для Mega Drive обладает более слабым звуковым оформлением. Амижный Stardust настолько вне времени и пространства, что не играть в него и не видеть его попросту непростительно. В этом плане Amiga, имея гигантскую игровую коллекцию, очень привлекательна. В то же время консоль Sega Mega Drive одним только названием Contra: Hard Corps способна заставить игрока потерять голову и вцепившись в джойстик проводить за игрой дни и ночи. Настолько ли великолепна Contra: Hard Corps - да, настолько.

Я могу сказать, что в данном случае и Sega Mega Drive и Commodore Amiga совершенно равнозначные платформы для фаната shoot'em-up.

ОЦЕНКИ SHOOT'EM-UP:

Commodore Amiga = 1
Sega Mega Drive = 1

SLASH'EM-UP



Mega Drive в жанре slash'em-up способна порадовать серией Golden Axe – это великая игра которую необходимо пройти всем любителям жанра. И хотя по большему счету выбор игр этого направления на консоли крайне небогат (Mazin Saga, Cutthroat Island), но одного шедеврального Golden Axe достаточно чтобы предпочтение было отдано Mega Drive.

Что касается slash'em-up на Amiga, то если речь идет о чистых представителях жанра – здесь ситуация довольно плачевна и аналогично тому, что можно увидеть в жанре beat'em-up – вы играете в Barbarian II: The Dungeon of Drax, Skull and crossbones и, безусловно, в этот момент мечтаете о чем-то большем.

С другой стороны, если мы сможем притянуть за уши к этому жанру игры Lionheart и Deathbringer, то вы можете быть в восторге — но это все же больше смесь ряда жанров, нежели представители классического slash'em-up.

Mega Drive же своим Golden Axe отметает любые компромисы. Да, на Commodore Amiga тоже есть первая часть Golen Axe, но вы только взгляните на ее воплощение. Разве может она тягаться с версией на Mega Drive? И здесь даже не вопрос качества переноса игры на другую платформу, а скорее констатация факта, что в жанре slash'em-up победителем становится именно Sega Mega Drive.

ОЦЕНКИ SLASH'EM-UP:

Commodore Amiga = 1-
Sega Mega Drive = 1



ARCADE ADVENTURE



В жанре Arcade Adventure между игровыми системами наблюдается прочный паритет. ECCO The Dolphin с Mega Drive способен надолго оторвать вас от реального мира, а Shadow of the Beast 1-3 окунуть в совершенно потрясающий мир фантазий и прекрасной графики.

Мне кажется, что данный жанр совершенно спокойно дает нам понять, что если вы любите интересные, сложные, вдумчивые игры и Commodore Amiga и Sega Mega Drive смогут принести вам массу положительных эмоций.

ОЦЕНКИ ARCADE ADVENTURE:

Commodore Amiga = 1
Sega Mega Drive = 1

ВЫЯВЛЯЕМ ПОБЕДИТЕЛЯ



Настало время ответить на вопрос, какая система лучше для игрока. Мы сравнивали домашний игровой компьютер Commodore Amiga и консоль Sega Mega Drive не с точки зрения мегагерц или названий процессоров — что порой совершенно бессмысленно, а использовали вероятно самый объективный показатель — качество игр. Поэтому после, надеюсь, тщательного анализа мы с вами способны прийти к каким либо выводам.

Итак рассмотрим оценки полученные жанрами:



BEAT'EM-UP:

Commodore Amiga = 0
Sega Mega Drive = 1

PLATFORM:

Commodore Amiga = 1
Sega Mega Drive = 1+

SHOOT'EM-UP:

Commodore Amiga = 1
Sega Mega Drive = 1



SLASH'EM-UP:

Commodore Amiga = 1-
Sega Mega Drive = 1

ARCADE ADVENTURE:

Commodore Amiga = 1
Sega Mega Drive = 1

Итого

Commodore Amiga набирает менее 4 баллов.
Sega Mega Drive набирает более 5 баллов.

Причем в случае округления мы можем получить, как соотношение 3:5 так и 4:6.

При этом видно, что консоль Sega Mega Drive смогла проявить себя хорошо во всех рассматриваемых жанрах без исключения, в то время как Commodore Amiga серьезно сдала в жанрах beat'em-up и slash'em-up — это явно не ее конек.



Немного усложним задачу и посмотрим каким мог бы быть результат, если бы мы рассматривали жанры не вошедшие в наше поле зрения?

В жанре fighting верх несомненно взяла бы Sega Mega Drive с ее великолепно реализованными Mortal Kombat 1-3.

Commodore Amiga безусловно предлагает отличные файтинги — Body Blows Galactic, Elfmania, но этого недостаточно для победы над цифровыми блокбастерами.

С явным перевесом просматривается победа Sega Mega Drive.

Я бы расценил это как:



Тест проходил на реальных игровых системах подключенных по композиту к 23" LCD-монитору (5 мс) посредством Acer AX120 TV BOX.
Так же Mega Drive и Amiga подключалась к 46" LCD (5 мс) по композитному соединению для контроля полученных данных.

Amiga = 1, Mega Drive = 1+.

Жанр спортивных игр повторяет ситуацию с файтингами.

Поэтому изначальный результат в целом остается быть верным:

Amiga = 4 –
Sega Mega Drive = 5+

Следовательно результатом этого исследования может стать вывод, что Sega Mega Drive предлагает игроку больше фана, нежели способна предложить платформа от



Commodore. На Sega Mega Drive более-менее хорошо представлены все популярные жанры (если не количеством, то качеством).

Так лучше ли Mega Drive или лучше Commodore Amiga? Исследование достаточно полно обрисовало картину с играми на обеих платформах, поэтому тот факт, что Mega Drive смог набрать существенно больше баллов бесспорен. Но совершенно невозможно сказать, что платформа Commodore Amiga плоха. Шедевры Stardust, Kid Chaos, Lionheart реально заставляют вас открыть рот от изумления и влюбиться в эти игры без памяти. Разве может быть плоха платформа дающая такие ощущения? А звуковая система на основе чипа Paula в Commodore Amiga оживая на полную мощь в играх подобных The Settlers заставляет вас верить в происходящее на экране — вы слышите визг пил на лесопилке, шум ветра...

В то же время в играх подобных Contra: Hard Corps на Mega Drive настолько адреналиновый драйв, что вы забываете обо всем сжимая джойстик.

Можно утверждать, что невозможно оценить платформы какими-то баллами, но когда обе платформы действительно хороши, скрупулезно анализируя данные можно все же получить ответ на вопрос — какая же система способна дать больше эмоций игроку.

И этот ответ здесь был дан.

Sega Mega Drive сумасшедшая драйвовая система совершенно честно победила в этом состязании. Но пора заняться накопившимися делами — например еще раз пройти Stardust, Yo!Joe или Deluxe Galaga на своей старенькой Commodore Amiga!



MEGA DRIVE или AMIGA, что выбрать?

Можно сколько угодно рассуждать почему люди становятся владельцами той или иной игровой системы, но самый простой способ это выяснить — спросить у них. Ниже вы сможете прочитать мнения некоторых пользователей, как из стана Amiga, так и Mega Drive, дающих достаточно исчерпывающий ответ.

Пользователи Amiga



Vinnny

Я увидел Амигу первый раз на радио-рынке в своём городе. Это была A600. На ней крутились демки и игры (Cannon Fodder и Ruff'n'Tumble). Я тогда был спектрумист и Амига меня поразила своими графическими и звуковыми возможностями. Это был где-то 94-95 год. Под новый 1995 год я купил себе A600. Голую. За $350.

Как купил - сразу принялся демки смотреть и сравнивать амижные игры со спектрумовскими.

Помню Cannon Fodder, Ruff'n'Tumble, Settlers, Dune 2, Hilt 2, Sabre Team, Mortal Kombat, Road Rush, Crazy Cars 3. Еще Shadow of the Beast играл - третья часть очень понравилась.

А, вспомнил - Fantastic Dizzy - очень крутая игра.

Где-то через пол-года я смог отойти от Амиги и покушать.



Yurgee

Amiga я купил в 1998.

Увидев это чудо с процессором по мегагерцам как у турбированного Пентагона, с мегабайтом памяти, звуками и прекрасными играми нельзя было не купить.

ОС проста в понимании, многозадачность на 7 мегагерцах, игры очень неплохие и приложения вполне достойные. Ну и конечно демки!!!

Любимые игры - классические Mortal Kombat, Cannon Fodder, Settlers. Ещё Dune 2, UFO, Another World. Много одним словом. Про платформенные вообще молчу - это надо



видеть. У Mortal Kombat для того времени была очень даже неплохая графика и полная скорость работы на 7 Мгцах.

Infinity

Решение купить Commodore Amiga возникло сразу после демонстрации мне игр Brion the Lion и Kid Chaos на Amiga A600. Ранее я уже встречался с этим компьютером. Запущенные на нем игры Alien 3 и Mortal Kombat поразили меня необычайной плавностью анимации. Но увидеть и поиграть в Kid Chaos и Brian the Lion — это было ошеломительное событие.

Я был буквально сражен графикой и звуком, что выдавала эта небольшая машинка с процессором на 7 Mhz и многозадачной операционной системой. Раньше мне не приходилось видеть ничего подобного на персональном компьютере. Amiga показывала графику аналогичную или превосходившую Mega Drive — это было немыслимо!

Практически сразу была приобретена A600 на которой я очень много играл в Chaos Engine, Arabian Nights, Cannon Fodder, Stardust, Rubicon и другие классные игры. А музыкальная составляющая у Amiga была просто магической. Позднее я приобрел более мощную модель A1200.

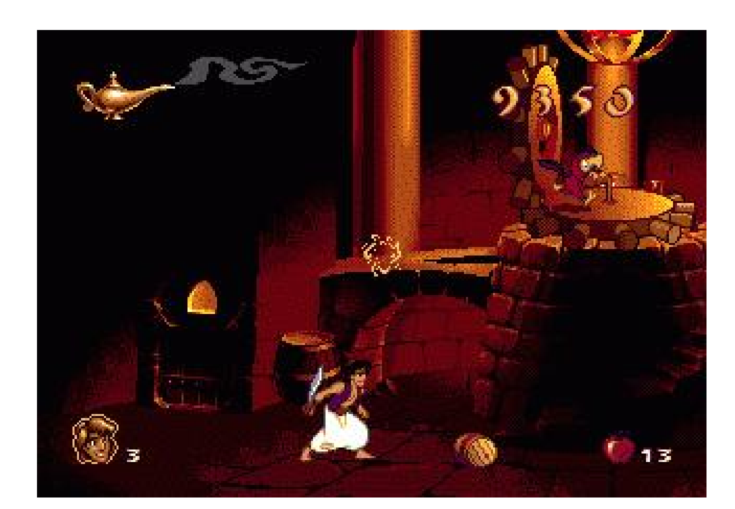
Пользователи Mega Drive



Claws

Личную Сегу купил под конец существования приставки. Comix Zone , марвеловские шедевры, бетмониада, последние двухмерные диснеевские игры, эксклюзивы от "Треазюрэ".

Jurassic Park стал первым лично купленным картриджем для платформы, ибо впечатления от недавно вышедшего фильма, фотореалистичная графика и самое главное - возможность управлять динозавром, тогда были чем-то просто запредельным и новаторским. Лучший порт аркадного Primal Rage стал вторым картриджем - вот всё то, из-за чего железный Mega Drive до сих пор занимает своё законное место под телевизором.



Yaranga

Купить Mega Drive меня побудили закутки в магазинах и других общественных местах, где стояли по несколько телевизоров и разных приставок, а за возможность поиграть брали деньги. В конце 94 года с одной из получек я пошёл на рынок и прикупил Mega Drive. Сразу после покупки я приобрел картриджи - Sonic 2 и Road Rash 2.

Le@N

Mega Drive мне подарили на День Рождения.

Первый купленный картридж - Dune. Потом конечно Disney's Aladdin ,Boogerman: A Pick and Flick Adventure, Tiny



Рубрика Super Leagues журнала Amiga Action взята за основу для определения жанра рассматриваемых игр.

Toon Adventures , UMK, Earthworm Jim 2, Sonic: The Hedgehog.

Часть из этих игр заценил у друзей, потом у них же и перекупил. А остальные уже покупал, руководствуясь интуицией.

Неудачных игр не попадалось. Некоторые оценил при помощи эмуляции, а потом опять же купил. Например, Comix Zone, Battletoads. Приставка работает исправно и сейчас, хотя ей уже 10 лет.

Septor

Mega Drive купил потому, что увидел такие игры как МК2 и скриншоты из RoboCop versus The Terminator и Teenage Mutant Ninja Turtles. Плюс я еще увидел игру Ecco the Dolphin . Она мне не понравилась, но по ней удалось оценить всю мощь Mega Drive. Захотеловь все игры пройти на этой приставке.

Соответственно именно серию МК (МК, МК2 и МК3) и RoboCop versus The Terminator я и приобрел. Еще купил сразу Dinosaurus for Hire - из-за интересной идеи.

Сейчас если покупаем куда эту железку - обязательно беру Maximum Carnage и SOR3 к ней.



Игры подобные Waterworld с серьезной графикой - прекрасный повод обожать свою консоль.



Й. Матич

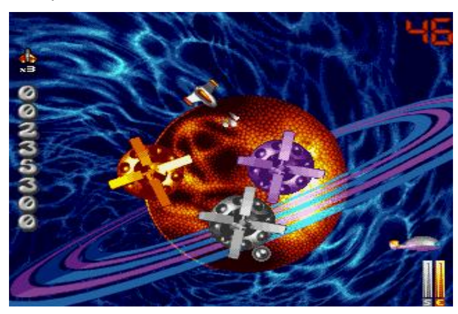
Я купил Mega Drive в 1999-2000, потому что увидел у друзей саму приставку с кучей интересных игр: Zero Tolerance, "тот самый МК3 с игрового автомата в детском мире", Cannon Fodder, Dune 2 и Contra: Hard Corps (от которой просто обалдел и долго не мог прийти в себя).

Первые купленные картриджи - "The Lion King" и "Dune". Потом были Mortal Kombat (1,2,3,3U) и многое другое.

Infinity

Я стал владельцем Mega Drive из-за увиденных консольных игр в передаче «Новая реальность». Настоящая «объемная», благодаря параллаксу, графика изумляла. Самым первым большим впечатлением для меня на Mega Drive стали игры Doom Troopers и Warlock , которые я первыми и приобрел.

Скриншоты с Commodore Amiga







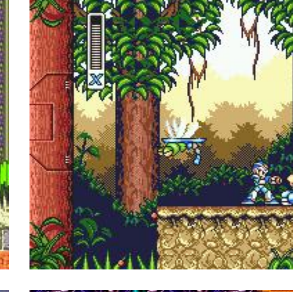






Скриншоты с Sega Mega Drive













ГРАФИЧЕСКИЙ БОГ

HENK NIEBORG



Имя:
Henk Nieborg

Национальность:
голандец

Рожден:
15 ноября 1969

Призвание:
художник

Любимые игры:
серия Metal Slug (Neo–Geo) и японские стрелялки.

На компьютере Commodore Amiga вызывает особое внимание игроков атмосферная графика в играх Lionheart, Ambermoon, The Misadventures of Flink, Ghost Battle и других.

Это работа талантливого художника с именем Henk Nieborg (Нидерланды) и именно благодаря его стараниям стало возможным побывать в чудесных мирах где в небе висят чужие планеты, а ветер гонит тучи над дремучим лесом.

Даже если Вы никогда не углублялись в исторические аркадные дебри, всё равно Вам может оказаться знакома игра Contra 4 с современной наладонной системы Nintendo DS. Графику для этой игры также создал Henk Nieborg.

Все началось с того что в 1985 году 15-летний Хенк обнаружил что может использовать домашний компьютер не только для игр. Он смог нарисовать первые рисунки используя программу рисования Koala-painter на своем Commodore 64.

Koala-painter был довольно популярным продуктом, имел низкую цену и продавался для большинства 8-битных машин (Apple II, TRS-80 Color Computer, Commodore 64 и тд).

В редакторе были функции копирования и вставки изображений, увеличения, заливки и другие.

Забавно, что команда отмены действий Undo в программе Koala-painter называлась Oops.

Koala-painter позволял оперировать 16 цветами и 16 полутонами, но Хенк на тот момент использовал лишь черно-белый телевизор.

Таким образом Nieborg смог создать картинку для демонстрации на экране Commodore 64. Далее Хенк продал свой любимый компьютер и



Thalion поместила сообщение в игру Lionheart, где говорится, что они на свой страх и риск выпускают такую высококлассную игру на мега-пиратскую машину, которой является Commodore AMIGA и надеются, что игроки оценят их 16 месячный труд и игру купят, а не бесплатно скопируют. В противном случае Thalion пригрозила вообще больше не создавать игр для AMIGA.





приобрел домашнюю машину совершенно другого класса — Commodore Amiga 500.

Такая мощная модель подвигла на творчество и в 1989 году Henk Nieborg вместе с Erwin Kloibhofer (программирование) приступил к созданию реальной игры. Это была GhostBattle — своеобразный клон Ghost'n Goblins. Игра базировалась на изображениях созданных еще на Commodore 64 и на тот момент казалась неподражаемой. Этот опыт был весьма удачен — игровую программу удалось продать германской компании Thalion (состоящей, кстати, из людей участвовавших в демосценерском движении).

После удачного старта Henk Nieborg и Erwin Kloibhofer получили предложение работать в германской Thalion Software на постоянной основе и согласились.

В Германии Хенк показал свои свежие наброски спрайтов и фонов Erik Simon-у из Thalion в качестве основы для следующей игры.

Simon сказал, что на основе этого было бы неплохо попытаться создать лучшую как по графике, так и другим аспектам игру для платформы Commodore AMIGA.

И работа закипела. Она продолжалась 12 месяцев.

Так была создана одна из самых впечатляющих игр - Lionheart. Разумеется Thalion стали мгновенно суперизвестны.



Игры Хенка Ниеборга:

Batman - The Brave And The Bold (Nintendo DS) 2009
Shantae 2: Risky's Revenge (Nintendo DS) 2009
Barbie & The Three Musketeers (Nintendo Wii) 2009
Vickie The viking (Nintendo DS) 2008
The Flash (Nintendo DS) 2008
Lock's Quest (Nintendo DS) 2008
Wolfenstein RPG (Mobile) 2008
Where The Wild Things Are (Nintendo DS) 2007
Winnetou DS (Nintendo DS) 2007
Contra 4 (Nintendo DS) 2007
Tetris Evolution (Xbox 360) 2006
Pet Alien (Nintendo DS) 2006
Garfield's Nightmare (Nintendo DS) 2006
The Outfit (Sony PSP) 2006
Escape From Paradise City (PC) 2006
Minigolf (iPod) 2006
Babar to the Rescue (Gameboy Advance) 2005
Medal of Honor — Mobile (Mobile) 2005
Batman Begins (Playstation 2, Xbox, Gamecube) 2005
Robots (Playstation 2, Xbox, Gamecube) 2005
Spyro - A Hero's Tail (Playstation 2, Xbox, GC) 2004
Sphinx and the Cursed Mummy (PS2, Xbox, GC) 2003
Harry Potter and the Chamber of Secrets (Xbox, Gamecube, Gameboy Advance) 2001
Atlantis - The Lost Empire (Gameboy Color) 2000
The Adventures of Lomax (Playstation, Windows 95) 1996
The Misadventures of Flink (SEGA Megadrive, Mega CD, CD32) 1994
Ambermoon (Commodore Amiga) 1992
Lionheart (Commodore Amiga) 1992
Ghostbattle (Commodore Amiga, Atari ST) 1990 (релиз 1991 год).



После Lionheart Хенк и Ирвин вернулись в родные страны (Нидерланды и Австрию) и стали заниматься созданием игр на внештатной основе.

Хенк целиком разработал концепцию и графику игры Misadventures of Flink для SEGA Mega Drive так как давно хотел создать что либо для консолей.

Flink довольно узнаваема по графике, если вы играли в предыдущие игры Хенка. Она была отлично принята игроками и получила довольно высокие оценки в прессе несмотря на высокую сложность.

Следующим проектом для Хенка стал The Adventures of Lomax для SONY Playstation (1995) преобразовывающий концепцию игры Lemings. Игра также обладала великолепной графикой и очень хорошо была принята игроками, но у издателя Psygnosis начались серьезные финансовые проблемы и Хенк вместе с остальными сотрудниками был уволен. Кроме того он потерял в этой истории некоторое количество личных денег.

Команда в которую входили Хенк и Ирвин на тот момент существовала 7 лет, но настал момент когда их пути разошлись.

После этого Хенк решил больше никогда не рисовать.

Он покинул игровую сцену и стал заниматься созданием сайтов. Но через год тяга к прекрасному взяла верх и Хенк вернулся в игровую индустрию.

На этот раз он устроился работать в небольшую нидерландскую компанию Karma Studios разрабатывающую игры для Game Boy Color и Game Boy Advance. Хенк проработал в ней около года создавая графику для игр, пока его не пригласили в большую английскую компанию Eurocom.

Здесь уже Хенк начал работать над довольно успешными игровыми проектами - Harry Potter, Spyro - A Hero's Tail, Batman Begins и другими.

Nieborg проработал в Eurocom 4 года после чего основал свою компанию Pix in Space.

Pix in Space довольно часто привлекается к сотрудничеству другими компаниями для создания элитной графики в высококлассных играх.







The droid crew of a galactic space freighter have turned against their master. Using the "Influencing Device", beam aboard and destroy the mutinous crew.

ATARI ST SCREEN SHOT SHOWN

AMIGA SCREEN SHOT SHOWN

AVAILABLE ON:
COMMODORE
AMIGA & ATARI ST
£24.99



C+VG
HIT!

Paradroid 90 © Graftgold Limited 19

Hewson Consultants Limited, Hewson House, 56B Milton Park, Milton, Abingdon, Oxon OX14 4RX. Tel:(0235) 832

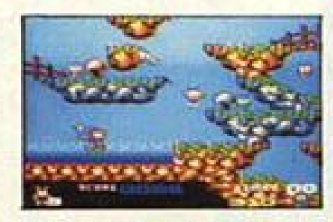
ZZAP!64 GOLD MEDAL AWARD

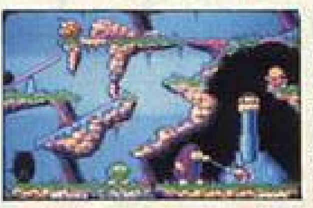
ZZAP!64 Gold Medal 96%

ZANY!
ADDICTIVE!
WHACKY!
CRUEL!
WILD!
IRRESISTIBLE!
TEAR-JERKING!
FUN!

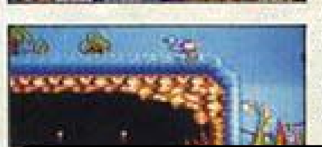
CREATURES

CLYDE RADCLIFF EXTERMINATES ALL THE UNFRIENDLY, REPULSIVE EARTH-RIDDEN SLIME









Commodore 64 screens

TO THE RESCUE!

Held in devilish torture chambers, an entire village of Fuzzy Wuzzies—the cutest but most mischievous characters ever—need your help!

Control the only free Fuzzy, Clyde Radcliff, on a mission that takes him through the haunted Black Forest of Gateau, to a land full of crazy creatures, scuba diving in piranha ponds and into the lethal torture chambers themselves!

You need quick reactions, a sharp brain and a crazy sense of humour to complete the cartoon game of the year—*Creatures*!

By Apex Computer Productions

CBM64/128
£9.99cass £14.99disk
Amiga and Atari ST £24.99

FREE! A FUZZY WUZZY IN EVERY PACK!



Thalamus Limited, 1 Saturn House, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW Tel 0734-817261